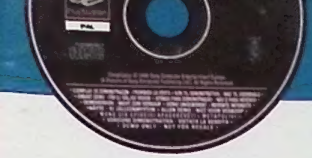


EXKLUSIVA SPELBARA DEMON PÅ CD:N

COLIN MCRAE RALLY 2.0, N-GEN RACING, HOGS OF WAR, DESTRUCTION DERBY RAW, TOMBI 2, MOHO

PlayStation

SVENSKA PlayStation Magasinet

NUMMER 32

STÖRST I SVERIGE!

METAL GEAR SOLID 2

SNAKE ÄR TILLBAKA I DEN MEST EFTERLÄNGTADE UPPFÖLJAREN NÅGONSIN!

VAGRANT STORY

Bättre än Final Fantasy VIII?

SYDNEY 2000

Vinn OS-guld hemma i TV-soffan

IN COLD BLOOD

Flipp eller flopp?
Video och recension

TÄVLA OCH VINN HETA PRYLAR!

14 RECENSIONER!

Vagrant Story
Colin McRae Rally 2.0
Destruction Derby Raw
Vampire Hunter D
Hogs of War
In Cold Blood
Ronaldo V-Fotball
Dukes of Hazzard: Racing for Home
Yeh Yeh Tennis
Toshinden 4
Landmaker
Galerians
Med flera!

KÖRT FAST?
Vi har tips & fusk!

Sveriges officiella PlayStation-tidning

7 388074 005903 08
TIDSAM 0740-08
SOMMAR 2000 59

we've enhanced the performance
refined the engine and perfected the design

the handling is up to you

The sequel to the **No.1 Best-seller**

colin|mcrae|rally|2.0™

The trailblazer returns. colin mcrae rally 2.0 is here, re-engineered and roaring past your expectations. 21 of the world's greatest rally cars racing through 8 countries in all weather. Beautifully detailed vehicles and breathtaking scenery. All-new damage and car-physics engine. Independent suspension on all four wheels. 2-player split-screen mode for one-on-one racing. New in-car commentary from co-driver, Nicky Grist. New standards in rallying realism.

"Rallying reaches new heights of realism"
Official PlayStation Magazine

www.codemasters.com

5/5 CVG ★★★★★ 5/5 Arcade 10/10 Power

Codemasters®
GENIUS AT PLAY™

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters"® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "colin mcrae rally 2.0 "™ is a trademark of Codemasters. "Colin McRae"™ and the Colin McRae signature device are registered trademarks of Colin McRae. All Rights Reserved. All other trademarks or copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. "Colin McRae"™ and all other trademarks and copyrights are being used by Codemasters under license.
This game is NOT licensed by or associated with the FIA or any related company. "PlayStation" and " PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Prenumeration

Helår (13 nummer): 579 kronor
Halvår (6 nummer): 319 kronor
Titel Data AB
112 86 Stockholm
tel: 08-617 23 80
www.prenservice.nu

Redaktion

Redaktionschef: Andreas Olsson
Layout: Andreas Frisk, Anna Clason och Lena Lauren
Korrektur: Therese Friberg
Ansvarig utgivare: Jonas Svensson

Medarbetare

Pidde Andersson
Gustav Bjerneby
Magnus Larsson
Daniel Törnqvist

Engelsk redaktion

Mike Goldsmith, Mark Donald, Nick Moyle, Milford Coppock, Liv Kvello, Justin Calvert, Dan Mayers, Catherine Channon, Andrea Toal, Nicky McClureSteve Owen, Andy Lowe, Alex Cooke, Jonathan Davies, Aaron Taylor, Chris Buxton, Zy Nicholson, Pete Wilton, Steve Merrett, Paul Rose, Al Bickham, Jes Bickham, Kieron Gillen, Nadine Pittam, Paul Rose, Richard Keith, Made In Space och Simon Middleweek

Produktion

Rip: Graphic Xpress
Tryck: Alprint Rahola

Utgivare

Medströms Dataförlags AB
112 85 Stockholm
Tel: 08-692 66 00 Fax: 08-650 97 05
E-post: psm@medstroms.se
Hemsida: www.medstroms.se
Redaktionen ansvarar bara för beställt material och svarar inte på spelfrågor per telefon.

Annonsbokning

Medströms Dataförlags AB
Anders Rinaldo, tel: 08-692 66 19
Mikael Olovsson, tel: 0470-703 113

Tidningens innehåll är © 2000 Medströms Dataförlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognised. ISSN 1403-4336

Articles in this issue translated or reproduced from Official UK PlayStation Magazine, copyright Future Publishing Ltd, England 1999. All rights reserved. For more information about this and other Future Publishing magazines via the World Wide Web, contact www.futurenet.co.uk

TS-kontrollerad upplaga

Red. har ordet

Nya tider stundar för Svenska PlayStation-Magasinet. Tidningen kommer även fortsättningsvis att hålla samma höga kvalité, men med mig vid rodret. Jag kommer precis hem från England, där jag arbetat som redaktör för en av Europas största speltidningar. Jag kan utan tvivel säga att arbetsklimatet för en spel-journalist i Storbritannien är annorlunda. Relationen med PR-folk är ofta högst påtaglig. Istället för att göra en intervju med Hideo Kojima, får man finna sig i att sitta på en finare middag med pressansvariga som hellre pratar om den senaste biofilmen, istället för om spelet som kommer att revolutionera spelvärlden.

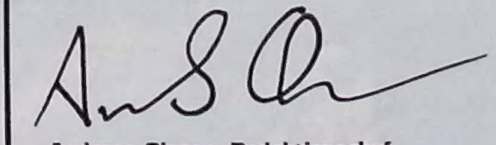
Journalister måste i de flesta fall ha en nära relation med de olika spelföretagens pressansvariga. Frågan är var gränsen ska dras? Ska man, som i England, följa med på diverse PR-jippon, eller ska man stanna kvar på redaktionen? Det handlar om avvägning. Det känns skönt att komma tillbaka till Sverige, för jag vet att journalisterna som jobbar inom branschen kan göra en förnuftig avvägning. De har integritet.

Ni kanske undrar hur vi kan ha ett nära samarbete med en brittisk tidning, om det nu kan finnas risk för påverkan från branschen? Det är inga problem, så länge som man vet vem som ligger bakom texten samt att den filtrerats av oss på redaktionen. Faktum är att ett genuint bra spel kommer alltid att få bra betyg, oavsett landet som det recenseras i. Det samma gäller sämre spel. Det går aldrig att dölja ett dåligt spel bakom en hord av PR-folk, vars uppgift är att höja spelet till skyarna. Och glöm aldrig, att det är ni som konsumenter som sätter det slutgiltiga betyget på ett spel.

Jag kan dock garantera er, att även fortsättningsvis leverera en tidning innehållande några av de bästa recensionerna, samt allt man behöver veta om PlayStation.

Det är sommar nu, men vi tar inte semester för det. Istället bjuder vi på en åtta sidor lång artikel om en av världens främsta spelgenier samt hans senaste projekt. Jag talar naturligtvis om Hideo Kojima och spelet *Metal Gear Solid 2*. Det som vi sett hittills ser helt fantastiskt ut, så det verkar som om Kojima-san inte kommer att göra någon besviken. Det är dock långt kvar tills *Metal Gear Solid 2* släpps, och mängder av toppspel kommer att släppas innan dess. Som till exempel *Vagrant Story*. Spelet har ett underhållningsvärde som få andra kan erbjuda.

Det finns de som anser att PlayStation kommer att tappa fotfäste i och med introduceringen av PlayStation2. Efter att ha studerat de kommande releaserna till PlayStation kan jag dock lugna er, som inte har råd eller lust att köpa ny maskin, med att framtiden ser mycket ljus ut. Sony och alla tredjepartstillverkare kommer inte att glömma bort alla miljontals PlayStation-ägare i första taget.



Andreas Olsson, Redaktionschef

Metal Gear Solid 28
Snake är tillbaka i spelet, med potential att bli en oförglömlig klassiker.

Vagrant Story 52
Du behöver inte oroa dig över regniga sommardagar med ett spel som detta.

Sydney 2000 36
Vi tar en titt på det officiella OS-spelet. Är det vad vi väntat på, eller ett övertramp?

In Cold Blood 44
Video på CD:n och recension. Kan det bli bättre än så?

Recensioner 41
Du kan alltid lita på att vi har recensionen som du söker.

Tips 68
Som vanligt får ni de hetaste tipsen och lösningarna

FÖR KOMPLETT INNEHÅLLSFÖRTECKNING
VÄND PÅ SIDAN

SVENSKA PlayStation Magasinet

INNEHÅLL

NUMMER 32
SOMMAR 2000

sidan 52

Vagrant Story

Ashley Riot spelar huvudrollen i sommarens hetaste spel.

sidan 44

In Cold Blood

Skaparna av Broken Sword är tillbaka med ett iskallt alster

PÅ RITBORDET

Medal Of Honour: Underground 12
Mot hjältinnan bakom spelet.

Re-Volt 2 14
Kör radiostyrd bil och ge dem den behandling som de förtjänar!

Star Wars: Demolition 15
Star Wars tema och *Vigilante 8* kombineras i LuxFluxs senaste racingspel.

I korthet 16
Massor av nya spel på gång.

PROVSPELAT

Chase the Express 17
Internationell terroristliga kapar tåg.

Front Mission 3 18
En dröm besannas för alla som gillar strategi och stora robotar.

Tenchu 2: Birth Of The Assassins 20
Yrkesmördarna från Azuma är tillbaka i ännu ett spännande äventyr.

The Misadventures of Tron Bonne 22
Spelet som bjuder på sommarens knasigaste mix av pussel, action och äventyr.

London Racer 23
Inta rollen som fartdåre, i en hundkoja, på Londons gator.

Wild Rapids 23
Placera ändan i en kajak och förbered dig på en av tidernas våtaste spel.

Nightmare Creatures 2 24
Fortsättningen på Kalistos episka skräckäventyr.

MoHo 25
Ett djärvt försök till att kombinera *Robot Wars*, *Gladiators* och *Tony Hawks Skateboarding*.

ANALYS

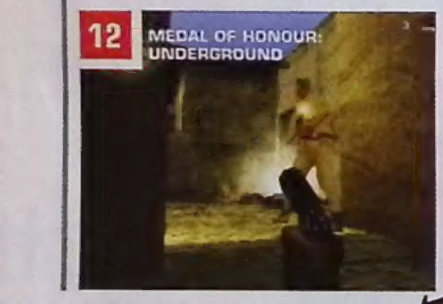
Koll på framtiden 26
Vi kollar in den senaste hårdvaran till PlayStation2

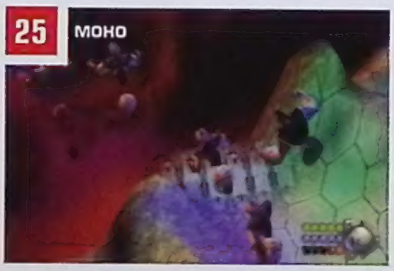
Metall guru 28
Solid Snake är tillbaka i en av de mest efterlängtade uppföljarna någonsin. Det är svårt att tro att något så här fantastisk kunde bli TV-spel.

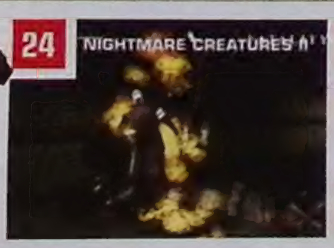
Satsa på guld 36
Läs allt om *Attention To Details* försök att skapa det optimala sportspelet. Vi ger dig det fullständiga reportaget.

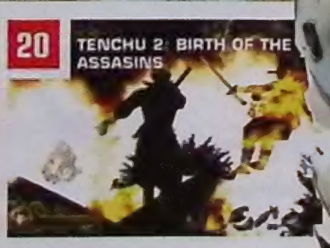
"Spelet som fick hela TV-spelindustrin att tappa hakan"

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
SIDAN 28









sidan **62**

Hogs Of War

Det gäller att hålla i hatten, när grisarna anfaller.

RECENSIONER

Gekido: Urban Fighters **42**
Ett ambitiöst projekt med att bringa liv i ett gammalt koncept.

In Cold Blood **44**
Revolutions senaste skapelse bjuder på ett helt lass av frustration.

Landmaker **46**
Taito gör ett tappert försök att ta över tronen som pusselspelens kung.

Dukes Of Hazzard: Racing For Home **47**
Sydstatspojkarna tar din PlayStation i besittning. De borde dock ha stannat kvar i TV-serien.

NHL: Rock The Rink **48**
Kan man spela hockey mitt i sommaren? Jovisst, kan man det!

Vampire Hunter D **49**
Talande händer och töntiga vampyrer är vad som erbjuds i JVC:s senaste lir.

Colin McRae Rally 2.0 ..... **50**
Äntligen släpps rallyspelet som alla väntat på.

Vagrant Story **52**
Square sätter nya landmärken med sitt senaste mästerverk. Sommarens bästa spel har anlänt!

Ronaldo V-Fotball **56**
I Brasilien tycks fotbollsproffsen växa på träd. Några av dem är så bra, att de får ett spel uppkallat efter sig.

Destruction Derby Raw **58**
Den nobla sporten förstör-allt-i-din-väg har återvänt. Frågan är om spelet borde stannat på skroten?

Galerians **60**
Silent Hill och Resident Evil-serien får sällskap i skräckgenren.

Hogs Of War **62**
En given chans till att bete sig riktigt svinaktigt. Grisarna invaderar!

Toshinden 4 ..... **64**
Uppföljaren på en av PlayStations äldsta serier har anlänt.

Yeh Yeh Tennis **65**
Nya tennisspel är alltid välkomna, men är det yeh, yeh eller nej, nej?

VARJE MÅNAD

Nyheter **6**
Läs de senaste nyheterna i PlayStation-Magasinet först.

Orientexpressen **10**
Vad spelar man Japan just nu?

Aktuella releaser **40**
Listan med alla spel som är på gång. Dessutom den svenska topplistan direkt från återförsäljarna.

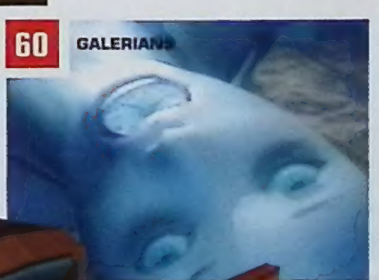
Insändare **66**
Här har du din chans att bli hörd. Ställ frågor, argumentera och säg vad du tycker om tidningen.

Tävling **67**
Du kan alltid förvänta dig en tävling med priser som får dig att kippa efter andan.

Tips **68**
Kört fast? Ingen fara – vi har lösningen.

63 HOGS OF WAR

60 GALERIANS



59 DESTRUCTION DERBY RAW

På CD:n

Lägg på vår exklusiva CD och njut av de allra senaste spelen! Höjdaren denna månad är *Colin McRae Rally 2.0*.

COLIN MCRAE RALLY 2.0
Spelbar
Äntligen har världens bästa rallyspel fått en uppföljare.

JEDI POWER BATTLES
Spelbar
Är du redo med ljussabeln? Bra! Då är det bara att sätta igång och spela.

N-GEN RACING
Spelbar
Flygsimulator eller racingspel? Avgör själv efter provflygningen.

STREET FIGHTER EX 2 PLUS
Spelbar
Serien tycks aldrig ta slut, och tur är väl det, för vad skulle vi göra utan Ryu och Ken?

HOGS OF WAR
Spelbar
Alla som gillar spelet *Worms Armageddon* får sitt lystmäte i det grisigaste spelet världen skådat.

DESTRUCTION DERBY RAW
Video
Tredje spelet i serien är äntligen släppt. Kolla hur krascherna ser ut i denna video.

MOHO
Video
Spana in tidernas mest bisarra mix av *Tekken* och *Tony Hawks Skateboarding*.

TOMBI 2
Video
Det första spelet gick ganska obemärkt förbi, men fortsättningen är här för att stanna.

RONALDO V-FOTBALL
Video
En av de bästa anfallsspelarna stoltserar med eget spel.

IN COLD BLOOD
Video
Skaparna av *Broken Sword*-serien är äntligen tillbaka med ett nytt spel. Kyligare än någonsin.

LADDA HEM FUSK TILL:
- COLONY WARS: RED SUN
- ROLLCAGE STAGE II
- FEAR EFFECT
- DRIVER

NOTISER

THQ satsar på skräckspel

Det dyker upp alltmer information om THQ:s kommande skräckspel – *Evil Dead: Hail To The King*. Bruce Campbell, som spelade huvudrollen i filmen och som har ett nära samarbete med filmens regissör Sam Raimi, sa att "spelet kommer att tillåta honom att fullgöra sin vision av filmen".
Bruce Campbell har spelat in rikligt med röstmaterial till spelet, så alla som gillade hans one-liners i originalet lär bli förtjusta. THQ menar att det är mycket viktigt för spelets helhetskänsla, med kraftfulla ljudeffekter och suggestiv musik. Ett bra bevis för detta, är att de lejt en fyrtiotvåmanna orkester samt en stor kör för att spela in musiken.

Från *System Shock 2* till PlayStation2

Ken Levine, grundare av Irrational Games, har påbörjat ett nytt spelprojekt för PlayStation2 – *The Lost*. *Irrational Games* kanske inte låter bekant för PlayStation-ägare, men de är välbekanta för alla PC-spelare. De har bland annat skapat *System Shock 2* och *Thief* tillsammans med Looking Glass Studios, så de har sannerligen en gedigen meritförteckning.
The Lost kommer huvudsakligen att bli ett äventyr som påminner om *Resident Evil*, fast med starka rollspelsinslag. Irrational Games säger att de vill ge alla PlayStation-ägare en chans att få ta del av de lite mer djupsinniga och känslofyllda spel som finns till PC. Det kommer inte bli ett spel som kan associeras till de japanska rollspelen. Snarare ett spel som starkt påminner om amerikanskt utvecklade rollspel. Huruvida *The Lost* kommer att vara vad vi alla längtat efter, eller ännu ett trist och ytligt spel, får vi inte kunna svara på förrän dess release i slutet på 2001.

Square berättar mer om *Final Fantasy XI*

Final Fantasy IX har nyligen släppts i Japan, men det hindrar inte Square från att uttala sig om *Final Fantasy XI*: spelet kommer att vara helt nätverksbaserat. Uppgifter från Japan säger att det ska vara möjligt att spela upp till 3 000 spelare samtidigt på var och en av Squares PlayOnline-servers. Företaget söker också efter en samarbetspartner inom telecombranschen som kan tillverka *Final Fantasy*-relaterad mjukvara för mobiltelefoner. Kanske något för Ericsson?

NYDESIGNAD PLAYSTATION

PS ONE – NÄSTA GENERATION

Sony har äntligen släppt mer information om deras planerade nydesign av PlayStation. Den nya maskinen kommer att bli en tredjedel mindre, kallas för PS one, och släppas i september.

PS one kommer att ha samma prestanda och pris som PlayStation. Sony nöjer sig dock inte bara med att släppa PlayStation i snyggare skal. Man kommer kunna koppla in en liten LCD-skärm för bärbart spelande. Displayen kommer dock inte att släppas förrän till våren.

En adapter kommer också att släppas i samband med releasen. Denna kommer göra det möjligt att koppla ihop PlayStation, PS one och PlayStation2 med WAP-kompatibla mobiltelefoner. Med hjälp av dessa telefoner kommer man att kunna ladda hem online-spel från nätet. Spelen kommer inte att bli mer avancerade än de som finns till PocketStation (portabel Sony-konsol som bara finns i Japan), men efterfrågan förväntas bli enorm. Sony i Japan har redan börjat med utvecklingen av WAP-spel. ■

POKÉMON-RIVAL TILL PLAYSTATION?!

DU MÅSTE FÅNGA ALLA!

Europeiska distributörer har slagits hals över huvud för att få rätten till att distribuera leksaksjätten Bandais *Digimon World*. Det är i skrivande stund inte bestämt vem som kommer att ge ut spelet i Sverige, men räkna med att det kommer. Spelet blev en omedelbar succé i Japan, och det mesta tyder på att bönerna är besvarade för alla som vill ha ett *Pokémon*-spel till PlayStation. I USA väntar man redan på uppföljaren, men vi svenska spelare kan se fram mot del ett till hösten.

Spelet påminner starkt om det världsberömda Nintendo-spelet, med 117 monster som alla har sina egna specialattacker och statistik. Upplägget påminner om ett rollspel, där du kan röra dig fritt i en stor värld för att hitta alla digitala monster (förkortas *Digimon*). När du hittat en värdig motståndare kan du utmana denne med någon av dina ihopsamlade monster. Varje *Digimon* kan utvecklas till mer kraftfulla monster allteftersom de tränats och fått vara med i strid.

Handlingen återspeglar den japanska TV-serien med samma namn, som handlar om att du måste hitta alla *Digimons*. Hjälten i spelet, Greymon, och hans tränare måste återföra monstren till File City för att kunna bekämpa ondskan. Spelet lär starta en *Digimon*-feber när det släpps här i September. ■

ÅTERKOMSTEN

DINOSAURIERNA ÄR TILLBAKA

Ännu en flock med blodtörstiga ödlor är på väg till PlayStation, och PlayStation2. Capcoms *Dino Crisis 2* anländer i oktober. Shinji Mikame är återigen ansvarig för produktionen, så allt annat än succé vore en besvikelse. Regina, som var huvudpersonen i den första delen, lyckades inte med att utrota de genmanipulerade bestarna i del ett, men får återigen chansen. Spelet har genomgått ett miljöombyte, så de gamla klaustrofobiska omgivningarna får stryka på foten för mer öppna områden och täta djungler, vars enda invånare är blodtörstande dinosaurier.

Mikame-san har lyckats pressa in hela tio olika raser i spelet, så det finns betydligt mer att ta kål på i uppföljaren. Edward City har spårlöst försvunnit på grund av en misslyckad uppfinning som kan förflytta saker i tid och rum (en hel stad i det här fallet). Det är Reginas, tillsammans med hennes commandosoldaters, uppgift att ta reda på vad som hänt samt hitta överlevande. Dinosaurierna kan attackera i grupp denna gång, men lyckligtvis kan du utrusta din karaktär med två vapen samtidigt. Regina får sällskap av Dylan, som är ny för serien. Varje gång som Regina eller Dylan skjuter ihjäl en ödla, får de kreditpoäng. Dessa kan sedan användas för att skaffa sig nya vapen och tillbehör. Du kommer att delta i undervattensstrider mot vattenburna dinosaurier och tvingas jaga dinosaurier som har viktiga föremål. *Dino Crisis 2* tycks vara späckat med nyheter, så det blir ännu ett spel att sätta upp på "måste-ha-listan". ■

Massvis med stygga reptiler i *Dino Crisis 2*.

PLAYSTATION LEVER!

MÄNGDER MED NYA SPEL

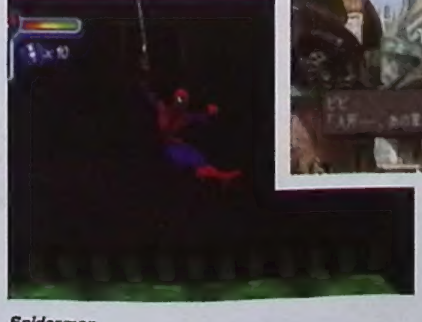
De som har varit oroade över att PlayStation kommer att tyna bort när 2:an kommer, kan lugna ner sig. Sony bekräftade nyligen att 170 nya spel ska vara färdigproducerade innan jul, och ytterligare 100 spel kommer att anlända under nästa års första månader.

Det har nu sålts över 72 miljoner PlayStations i världen, och dessa miljontals spelare förväntar sig en gedigen ström av nya toppspel. Så vad är det egentligen som kommer? Utöver Sonys alla nya spel (se sidan 8), så kommer även tredjepartstillverkarna med en imponerande samling nysläpp. Nedan följer en lista med några av hösten och vinterns största titlar.

Activision - ***Tony Hawk's Skateboarding 2, Matt Hoffman*** **och** ***Spiderman***
Infogrames – ***Alone In The Dark IV, Koudelka*** **och** ***Driver 2***
Konami – ***The Grinch, The Mummy, Monster Club*** **och** ***Woody Woodpecker Racing***
Eidos – ***Chicken Run*** **och** ***Fear Effect: Retro Helix***
Fox Interactive – ***Titan A.E., Buffy The Vampire Slayer, Simpsons Wrestling*** **och** ***Alien Resurrection***
Capcom – ***Dino Crisis, Mega Man X5, Breath of Fire IV, Strider 2*** **och** ***Mega Man Legends 2***
Acclaim – ***Vanishing Point***
THQ – ***Evil Dead: Hail to the King***
Square – ***Final Fantasy IX, Front Mission 3*** **och** ***Parasite Eve II***
Electronic Arts – ***NHL 2001, NBA Live 2001, Knockout Kings 2001, FIFA 2001, The World is not Enough*** **och** ***Medal of Honor: Underground***
Ubi Soft – ***Dinosaurs***

Vi kommer att titta närmare på samtliga nysläpp med start redan i detta nummer. ■

Alone In The Dark IV



Spiderman

Final Fantasy IX

WRESTLING MED FAMILJEN SIMPSON

SPÖA HOMER?

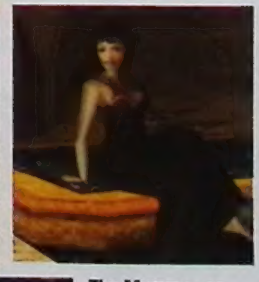
Bart och hans familj invaderar PlayStation i Fox Interactives senaste alster – *The Simpsons Wrestling*. Familjen Simpson har tydligen blivit osams, och gör nu upp i ringen om den åtråvärda titeln Champion Of Springfield. 22 brottare kommer att finnas tillgängliga, varav tretton är spelbara (inklusive hela familjen Simpson, Mr Burns, Smithers och Apu).

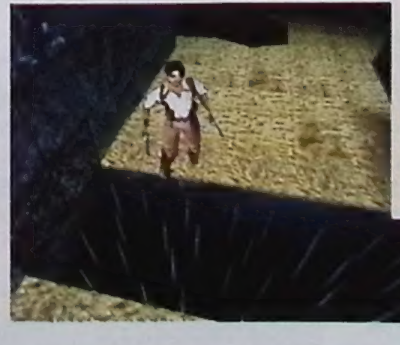
Spelet låter dig kämpa igenom en turnering, där du kan få tillgång till hemliga karaktärer och gömda arenor. Varje slagskämpe har sina egna specialattacker och deras röster är hämtade från TV-serien. Föremål kommer att ligga utspridda i ringen för att öka spänningen ytterligare. Eller vad sägs om chokladmunkar för att öka tempot och tuggummi för att sakta ner motståndarna? Kamperna äger rum på flera välkända ställen runt om i Springfield, såsom the Kwik-E-Mart, Moe's Tavern och Barney's Bowl-A-Rama. Se särskilt upp för Itchy and Scratchy Land som ska vara en av de farligaste arenorna. *The Simpsons Wrestling* släpps i december.

FILMLICENS

MUMIESTRUL

Ni kanske såg filmen *The Mummy*? Konami tyckte tydligen om filmen, för nu gör de ett spel med samma namn. Spelskaparna har hämtat inspiration från *Indiana Jones* och *Tomb Raider*, så du kan förvänta dig ett äventyr i 3D med massor av pussel och plattformshoppande.
Konami utlovar ett filmiskt äventyr, med allt vad det innebär av explosioner och ljussättning. Karaktärerna reagerar på omgivningen och på vad som händer omkring dem, så det borde vara perfekt för rikliga mängder av spänning och action. De flesta av monstren och skurkarna från filmen finns med, såsom skalbaggar och skelett. Spelet utvecklas av Rebellion, så låt oss hoppas på att *The Mummy* är bra när det anländer i oktober.





The Mummy - en mindre bra film som kanske funkar bättre som spel.

NOTISER

Koei fortsätter med historisk satsning

Shin Sangoku Musou **lät inte särskilt bra i västerländska öron, så Koei har döpt om sitt senaste spel till** ***Dynasty Warriors 2***. **Koei har främst utmärkt sig för sina historiska strategispel, med** ***Romance of the Three Kingdoms*** **som främsta merit. Spelets handling har ännu en gång förlagts till det medeltida Kina, med tre klaner som kämpar om att ensamma få styra landet. Miljöerna och flera av karaktärerna från** ***Romance of the Three Kingdoms*** **har använts till att göra ett actionspel i 3D. Det finns inget fastställt releasedatum för spelet, men räkna med att vi kommer att uppmärksamma det framöver.**

En världsomsegling under PlayStation2

Utvecklarna av ***Alone in the Dark 4***, **Darkworks Studio, har utannonserat ett nytt actionäventyr till PlayStation2 –** ***1906: An Artic Odyssey***. **Spelet kommer att vara löst baserat på Jules Vernes berömda romaner, som** ***En världsomsegling under havet*** **och** ***Jorden runt på 80 dagar***. **Darkworks Studio har sagt att det inte kommer att bli ett spel som endast bygger på en av de kända böckerna, utan snarare lånar delar av böckerna och använder dem som inspirationskälla. Karaktärerna och handlingen i spelet kommer att vara exklusiva för spelet.** ***1906: An Artic Odyssey*** **planeras att släppas i slutet på 2001.**

Mega Man tillbaka

Mega Man-**serien tycks aldrig ta slut. Den blå robotpojken är tillbaka för ett 14:e 2D- äventyr till PlayStation (åtta** ***Mega Man***-**spel, fem** ***Mega Man X***-**spel och** ***Rockman & Forte***). ***Mega Man X5*** **ser ut att bli det snyggaste och bästa spelet i serien hittills. Handlingen är lika okomplicerad som alltid, med en asteroid som närmare sig jorden. Mega Man X och hans vapendragare Zero har 48 timmar på sig att rädda planeten. Handlingen och avslutningarna i spelet kommer att påverkas av hur snabbt som man kan klara äventyret. De sedvanliga X-Hunter-bossarna finns med, och Sigma är som vanligt ärkerivalen. Spelet beräknas anlända till butik före årets slut.**

This Is Footiball 2 ser ut att kunna utmana både *Electronic Arts FIFA* och *Konamis ISS*-serie.

Grind Session är det senaste skateboard-spelet

Moto Racer World Tour ser ut att kunna bli årets motorcykelspel.

Crash Bandicoot återvänder i *Crash Bash*. Det kommer dock inte att bli ett sedvanligt plattformsspel, snarare ett partyspel.

MASSOR AV NYA SPEL FRÅN SCEE

SONY SATSAR STORT

Sony förlitar sig starkt på sina tredjepartstillverkare, men företaget står själva för några av vinters hetaste titlar. Det var tydligen inte nog för SCEE (Sonys Europadivision), med att utannonsera PlayStation2-spelen *Wipeout Fusion, Evo Rally* och *F1 2000*. Deras kommande vinter- och höstspel till PlayStation verkar vara minst lika heta.

• *Spyro 3: Year of the Dragon*
Spyro och hans kompanjon Sparx återvänder för ett tredje äventyr. Denna gång är det en galen trollpacka, som har stulit en hög med ägg tillhörande Spyro. 30 världar kommer att finnas tillgängliga för utforskning, samt flera nya minispel som till exempel boxning, skyttespel och skateboarding. Roligast verkar dock de nya fordonen vara, eller vad sägs om att sätta draken i en ubåt, stridsvagn eller racerbåt? *Spyro 3* släpps i november.

• *Grind Session*
Skateboardspelen blir allt vanligare, och SCEE hakar naturligtvis på trenden. De utlovar dock mer av allt, så ditt intryck när du tar dig fram över bilar, bulldozers och picknickbord kommer att bli något extra. Spelet ska också innehålla mer klassiska moment såsom ramper och half pipes.

• *This Is Fotball 2*
Sonys senaste fotbollsspel har fått en uppföljare. Det är Soho Studios som utvecklar spelet (de jobbar även på en PlayStation2-version), och de utlovar att den artificiella intelligensen på spelarna kommer att vara i särklass. Gränssnittet från *Total NBA*-serien har använts, vilket medför enklare passningar samt ett mer överskådligt spel. Räkna med finalspel i december.

• *Aladdin In Nasira's Revenge*
Diverse Disneyspel dyker upp allt oftare, och det senaste har Aladdin i huvudrollen. Han måste återigen rädda Agrabah från Jafar, som får hjälp av sin syster Nasira. Jafar sitter inlåst i Netherworld, men om Nasira får tag på ett antal heliga föremål före Aladdin, kan Agrabah se fram mot att bli erövrat.

• *Moto Racer World Tour*
Du ska absolut spana in det här spelet om du gillar att flänga runt som en galning på en crossbana. Det bjuds både på motorcross och banracing, med allt från körning i Japan på Suzuki- banan till det legendariska TT-racet på Isle Of Man. Som om inte detta vore nog, finns det också ett freestyleläge och en bana där du ska ta dig igenom rusningstrafik. Satsa på att bli luftburen i oktober.

• *Crash Bash*
Juletid har under de senaste åren inneburit ett nytt spel från Naughty Dog med Crash Bandicoot i huvudrollen. Naughty Dog arbetar för stunden med PlayStation2, så det senaste *Crash Bandicoot*-liret kommer att utvecklas av Eurocom. *Crash Bash* kommer att erbjuda 30 minispel som upp till åtta spelare samtidigt kan delta i. Det kommer att erbjudas ridning, hoppning och racing, för att bara nämna några av grenarna. Så vinterns partyspel lär bli *Crash Bash*.

Dessa spel är dock långt ifrån alla som Sony räknar med att ha ute i butik innan jul. Du kan även se fram mot dessa:

• *Wipeout: Special Edition*
Framtidssvävarna är tillbaka för ett sista framträdande på PlayStation. Banorna från de första två spelen har genomgått ett ansiktslyft och uppvisas nu med högupplöst grafik.

• *Terracon*
Picture House har utvecklat ett actionäventyr av sällan skådat slag. Spelet bör ha hittat fram till butikshyllorna innan sommaren är slut.

• *Team Buddies*
Gulligt spel där flera kan delta samtidigt. Du kanörvänta dig tecknat våld med vuxet språk. Spelet släpps i sommar.

• *Dragon Valour*
Namcos actionbaserade rollspel är snart här. Det erbjuds action i tre dimensioner, samt enorma drakar att spöa.

• *Vib Ribbon*
Du kommer att få läsa allt som är värt att veta om denna skönhet i nästa nummer.

• *Speed Freaks 2*
Galningarna återvänder för ännu mer go-kartaction i september.

• *Muppets 2*
Mupparna återvänder i september.

• *F1 2000*
PlayStation-versionen på PlayStation2-spelet från Studio 33. Du kan inta plats i sittbrunnen i oktober.

• *Jungle Book Groove Party*
Mowgli och Baloo dansar in på PlayStation. Spelet är utvecklat av Ubi Soft, men utges av SCEE. Spelet är det första i Europa där en dansmatta medföljer. Räkna med att shaka loss hårt tillsammans med alla från *Djungelboken*.

• *Legend of Dragoon*
Vi har väntat länge, men nu tycks äntligen ett av de få spelen som kan hota *Final Fantasy VIII* vara på väg. Du kan räkna med mycket rollspelande till hösten.

• *Liberogrande 2*
Namco släpper fortsättningen på ett av de mest annorlunda fotbollsspelen som någonsin gjorts.

• *Adiboo*
Edutainment-titel som anländer till vintern.

• *C12*
Futuristiskt shoot 'em up med inslag från *MDK* och *ODT* samt massor av hårdkokta vapen. Släpps i december. ■

Arga Legogubbar i *Team Buddies*.

NYHETSBREV

Direkt hem i din e-postlåda

prenumerant@superplay.net, 21.19 +0200, Prenumerera ...

Send

To: prenumerant@superplay.net
From: Super PLAY <splay@superplay.net>
Subject: Prenumerera på Super PLAYs nyhetsbrev
Cc:
Bcc:
X-Attachments:

Super PLAY.net | annons | juli 2000
Över 5000 prenumeranter

-innehåll-

- ledare
- hype
- veckans releaser
- veckans länktips
- ute nu
- övrigt

-ledare-

Vi har nu gjort över 30 nyhetsbrev, och prenumeranterna blir bara fler och fler. Hittills har över 5000 personer upptäckt vilket bra komplement vårt nyhetsbrev är till tidningen Super PLAY och vår hemsida. Gå in på www.superplay.net och abonnera du också!

Super PLAY-redaktionen
mailto:splay@superplay.net

-hype-

SENASTE TV-SPELSNYHETERNA
Varje vecka sållar vi bland skvaller och lösa rykten. Sedan skriver vi notiser om de viktigaste TV-spelsnyheterna och skickar direkt hem till dig.

-veckans releaser-

KORTRECENSIONER
Vi skriver korta recensioner av de spel som släpps den kommande veckan.
Komplett med betyg och releasedatum.

-veckans länktips-

Här tipsar vi varje vecka om en ny besökvärd TV-spelssite.
http://www.superplay.net

-ute nu : Super PLAY 53-

INFO OM SENASTE NUMRET
Här får du en kort presentation av innehållet i senaste numret av Super PLAY.

-övrigt-

Du har läst Super PLAY.net, Super PLAYs nyhetsbrev via e-post om TV-spel som ges ut av Super PLAY och Medströms Dataförlag AB. Prenumerationen är gratis och brevet kommer ut varje torsdag.
Registrering/avregistrering ordnas på http://www.superplay.net

PROVSPELAT

Efter det knepiga *Eternal Ring* kommer *One Forth*.

ONE FOURTH

FROM SOFTWARE /VINTERN 2000

Ett 3D-actionrollspel med en enorm story. *One Fourth* är ännu ett spel fyllt av monsterslakt till PS2, från de som gjorde *Eternal Ring*. De åtta spelbara karaktärerna är antingen bra på att slåss eller bra på att använda magi, och titeln anspelar på att man kan styra ett gäng med fyra karaktärer samtidigt. Ett smart kontrollsystem innebär att man kan attackera med en person, efter att bara ha tryckt in en knapp, och byta till en annan karaktär. När man inte styr de andra direkt kontrolleras de av artificiell intelligens (AI) och stöder dig med beteenden som man utformat åt var och en av karaktärerna. From Softwares tidiga titlar till PlayStation2 tycks ha getts ut lite för snabbt, men med *One Fourth* verkar det som att de har lagt ner tillräckligt med tid för att göra succé.

Gillar du go-kart? Gillar du utomjordingar? Gillar du ägg? Då kommer du älska det här!

TAMUI BOKAN GO! GO!

BANDAI / SOMMAREN 2000

Om namnet Bandai verkar bekant beror det på att de är mästare på marknadsföring: Du har antagligen sett deras triangulära "A" på figurer som Power Rangers och Digimon, de har haft ett finger med i många spel. Därför kommer det inte som en överraskning att deras nya go-kartracingspel, *Tamui Bokan Go! Go!*, är baserat på en populär anime, dock en som gjorts för en yngre publik. Man kan välja ett av fjorton lag, som påminner om de i *Wacky Races*, som består av sju hjältar och sju rötägg. Det är ännu ett go-kartracingspel med "tokiga" bonusföremål och färgglada banor. Och i League Mode kan man samla poäng för att förbättra sin motor eller sin styrning. Det ser inte alltför dåligt ut, men är inte denna genre redan fylld av vad som verkar vara oslagbara konkurrenter?

ORIENTEXPRESSEN

PÅ UPPDRAG

NAMCO SLÄPPER *TALES OF ETERNIA*

Det finns en oskriven lag i Japan att, oavsett hur bra man är eller hur många spel man kommer att sälja, ses man inte som en seriös speltillverkare förrän man gjort sin egen rollspelsserie. Tyvärr, det är bara så. Capcom har sin *Breath Of Fire*, och Konami har *Suikoden*. Till och med Namco – arkadkungarna som ligger bakom *Tekken*- och *Ridge Racer*-serierna – har en egen rollspelsserie. Deras *Tales*-serie som började med *Tales Of Phantasia* på gamla SNES är dock inte lika känd på våra breddgrader.

Nu är de tillbaka med *Tales Of Eternia* som följer samma formel med rikt detaljerad 2D-grafik, bestående av miljöer sedda både från sidan och från ovan. Det galna stridssystemet går, precis som i *One Fourth* här ovanför, ut på att man styr en karaktär medan de övriga styrs automatiskt och utifrån ens inställningar.

Det finns sex huvudpersoner: Rid Hershel är en 18-årig jägare och krigare som förmodligen blir ledaren, tillsammans med den 17-årige Farrah Oersted. Hjärnan bakom operationen är Keel Zeibel, en magistuderande, som får hjälp av pirattjejen Chat och handelsmannen Formalhaut. Sist, men definitivt inte minst, har vi den fängslande karaktären Melody som har ett husdjur, Quickie, som hon sägs använda som vapen i striderna. Djurvänner kan komma att bli riktigt upprörda.

Spelsystemet består också av varelser som kallas för Klemells. De är andar som kan påkallas, de håller till inuti kristaller och sägs påminna om Guardian Forces som finns i *Final Fantasy*. Keel Zeibel har kraften att kunna kalla på andarna så att de kommer ut ur kristallerna, vilket resulterar i starka magiattacker. Att döma av vad vi sett hittills – Ifreet, Undine och Sylph – är det inte ett särskilt revolutionerande magisystem.

Roligare är att *Eternia* har en stark minispelsmentalitet. Vare sig det gäller att styra en flotte över djupt vatten, spela beach-volleyboll eller bara leka kurragömma. Mängder av inslag som i vanliga fall bara är passiva delar blir här intressanta med spelare som utmanar varandra.

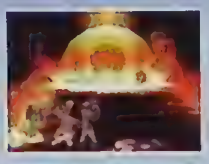
Tales Of Eternia släpps i Japan senare i år. Något nytt om en tänkbar översättning har vi inte hört, men vi hoppas på det.

De vackra kungadömena där Namcos *Tales Of Eternia* utspelar sig. De enorma köerna på Tokyo Game Show, i mars i år, tyder på att detta spel kommer bli riktigt stort.

NYA RELEASER

TALE OF BELL
(CAPCOM)

Hur lång tid kan det ta innan vi får se sådana här spel i väst? *Tale Of Bell* spelas som ett rollspel, men striderna är utbytta mot kortspelliknande strider ungefär som de som återfanns i *Final Fantasy VIII*. Tanken är att man ska vinna, byta eller spara kort med eld, is och trä, och hitta de mest sällsynta hos fienden. I din jakt på de sju Golden Bells som stulits från himlen kommer du att få hjälp av ett antal legendariska karaktärer från japanska folksagor (till exempel Momotaro, pojken som föddes ur en persika).



Och priset för spel med pojke som föds ur en persika går till...

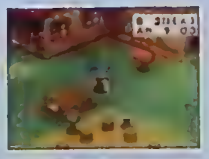
AQUARIANEIJI: TOKYO WARS
(ESP)

Som den monstertilldragande stad den är, har Tokyo än en gång attackerats av rymdvarelser. Och vilka skulle du ta hjälp av för att få bukt med dessa utomjordiska aggressioner? Ett team bestående av tjejer med övernaturliga krafter förstås. Nyheten har, är att man kan spela upp till fem personer samtidigt med hjälp av den nya Multi Tap, så att alla får vara med och styra sina drömmars storögda skolflickor. Knepigheter, telekinesi och underliga langder på kjolarna – allt finns här.

Skolflickor, monster, telekinesi, korta kjolar... Det här är inte Kiruna.

HARVEST MOON
(NATSUME)

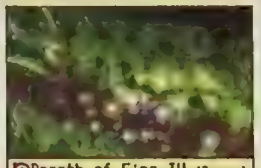
Harvest Moon är en PlayStation-uppdatering av kultspelen till Super Nintendo och Game Boy. I grund och botten är det en bondgårdssimulator, där man måste mjölka kossorna, driva fåren, mata kycklingarna och dra upp mängder av hemodlade grönsaker ur sina välvattnade fält. Det finns en vag historia också, lika bisarr som det låter, men den enkla och tilltalande strategin är vad som talar för en riktigt beroendeframkallande upplevelse. Du slipper dessutom gå upp klockan fyra på morgonen för att spela det.



Trött på skolflickor med korta kjolar? Pröva med det här.

JAPAN TOPPEN

TOP 5 – FÖRSÄLJNING

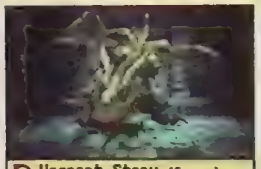


1. Breath of Fire IV (Capcom)
2. Space Battleship Yamato: Soldiers of Love (Bandai)
3. Fever 2 Sankyo: Official Pachinko Simulation (ICS)
4. Brave Saga 2 (Takara)
5. EverGrace (PS2) (From Software)

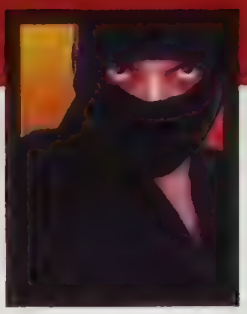
TOP 5 – HETT EFTERLÄNGTADE

1. Final Fantasy IX (Square)
2. Dragon Quest VII (Enix)
3. Final Fantasy X (Square)
4. Onimusha: The Demon Warrior (PS2) (Capcom)
5. Tales Of Eternia (Namco)

TOP 5 – LÄSARNAS FAVORITER



1. Vagrant Story (Square)
2. Breath of Fire IV (Capcom)
3. Tekken Tag Tournament (PS2) (Namco)
4. Ridge Racer V (PS2) (Namco)
5. Kessen (PS2) (Koei)



Vår heliga utrikeskorrespondent i Japan, Ninja X, siar om framtidens spel

LUGNET FÖRE STORMEN

Pausen innan sommarens stora releaser har, för omväxlings skull, inneburit en riktigt lugn period här. Man verkar mest ha ögonen på västerlandet med nyheter om japanska spel som verkar slå igenom i USA först. Jag vill påminna er att Square precis bekräftat att deras filmiska PS2-dragplåster *The Bouncer* kommer att släppas i USA långt innan det kommer till Japan (men med alla rykten om svåra scheman och viktiga personer som lämnar projektet vore det inte överraskande med en försening).

Som du antagligen vet vid det här laget har Hideo Kojima också varit upptagen, lika mycket med promotion som med speldesign. Mannen bakom *MGS 1 & 2*, *Policenauts* och *Snatcher* (och låt oss inte glömma skolflickornas matchmaking i *Tokimeki Memorial*...) intervjuades i Weekly Famitsu och pratade filosofiskt om djupa ämnen som vad människans innersta väsen är. Lyckligtvis pratar han i vår intervju i detta nummer mer om *Metal Gear Solid 2*. Han avslöjar detaljer ur storyn, vilka de nya vapnen är och vad det är för karaktärer vi får möta. Tror du att du missar något när du inte läser de respekterade japanska tidningarna? I sommar får du nog tänka om.

KOLL PÅ AKIHABARA

NINJA X SMYGER RUNT I GRÄNDERNA I TECHNOKVARTEREN I TOKYO DÄR HAN TAR REDA PÅ DE SENASTE SANNINGARNA OCH LÖGNERNA ÅT SVENSKA PLAYSTATION-MAGASINET.

Dragon Quest VII: Soldiers From Eden kommer att släppas 26:e augusti. Med tanke på att det nu börjar bli ett par år forsenat kan det verka lite optimistiskt av Enix att for-handsboka så mycket reklamtid i juni. Detta krockar med det japanska releasedatumet till *Final Fantasy IX* som flyttas från 19:e juli till 7:e juli.

Priset till månadens mest kravande namn går till Bandais tillaggs-CD till *Gundam: Giren's Ambition – Genealogy Of Zion Capture Instruction Book*. Det slår latt MTO:s *Opinion Tuning Car Battle Spark*, men klarar inte riktigt av att matcha *Yellow Monkey Trance Mission – VJ Remix*.

Pacifistiska hackers har slagit till igen, men inte med ett kärlekvirus den här gången. Piraterna har på en PC-emulator gjort "spelet" *The King Of Fighters 2000 – Pretty Girl Stripping Street Fighter*, ett inofficiellt och mycket olagligt beat 'em up med toplessversioner av Chun Li, Morrigan, Mai, R. Mika, med flera.

Konami har nu talat om att deras rollspelsserie sträcker in sig på PlayStation2. *Suikoden 3* ska komma till den nya konsolen någon gång under 2001.

BARA I JAPAN

HAPPY SALVAGE
(MEDIA WORKS)

Vad sägs om att dyka efter skatter, utforska soldränkta oar och träffa tjejer på stranden? Ja det låter ju härligt. Det är antagligen bara japanerna som kan komma på ett sätt att göra det inomhus, själv, när det är mörkt ute. *Happy Salvage* är ett havsäventyr: du får undersöka sjunkna skepp, ta pärlor från musslor och byta dina fynd mot bättre dykutrustning. Men för det mesta får du träffa virtuella tjejer. Inomhus. Själv. När det är mörkt ute...

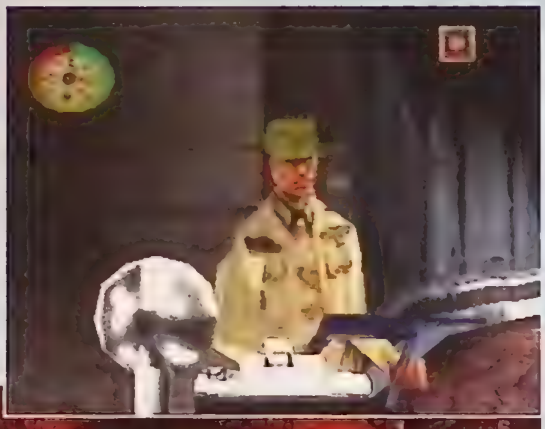
TITEL:

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

ANTECKNING:

EFTER BARA SJU MÅNADER SER UPPFÖLJAREN TILL *MEDAL OF HONOUR* REDAN UT SOM EN HIT...

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Förstapersonsaction
UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	Dreamworks
RELEASE DATUM:	Oktober
KARAKTÄRS-DESIGN:	
FÄRDIGT:	90%



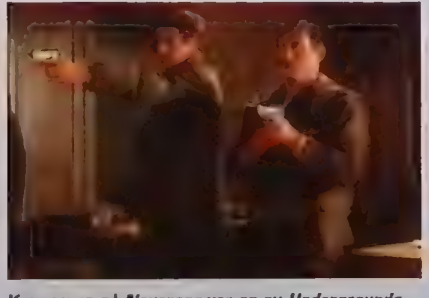
Med högexplosiva vapen till hands är det inga problem att spränga horder av nazister i luften.

Krypskyttegeväret plockas åter fram.

KRIG - ÄR DET SÅ KUL EGENTLIGEN

Svaret på detta är förstås..."ibland". Inte själva dödandet, förstås, det är bara otäckt. Men film är en helt annan grej, och Lynn Henson nämner två av de bästa krigsfilmerna som någonsin gjorts; *Kanonerna på Navarone* och *Ubåten*, som två av spelets filmiska inspirationskällor. Om *Medal of Honours* klassiska musik är något att gå efter, lär *Underground* vara utmärkt när det gäller själva stämningen. Lynn förklarar att ljudet används för att skapa spelets bakgrund:

-Ni kan förvänta er samma prisbelönta ljud och fantastiskt musik till *Underground*. Vi tar allt som var bra i det första spelet och förbättrar det så mycket som möjligt.



Kanonerna på Navarone var en av *Undergrounds* inspirationskällor.

Dreamworks Interactive är inte nöjda efter att ha kommit med det bästa förstapersons actionspelet till PlayStation, utan håller nu på att avsluta utvecklingen av en uppföljare. *Medal of Honour: Underground* bygger vidare på originalet och som namnet antyder handlar det om uppdrag av lite mer hemlig karaktär.

Precis som i del ett spelar man i ett förstapersonperspektiv. *Undergrounds* chefsdesigner Lynn Henson berättar för PSM:

-*Underground* har en ny huvudperson, Manon, Jimmy Pattersons spionchef i första spelet. Hon börjar i franska motståndsrörelsen och rekryteras senare av *The Office of Strategic Services*. Här finns även ett uppgraderat förklädnadsläge, i vilket Manon utger sig för att vara fotograf.

Självklart innebär inte allt smygande att *Medal Of Honor: Underground* inte i första hand är ett actionpackat nazistslaktarspel, som det första spelet ju var. Här kommer att finnas större variation på vapen och större delar av miljöerna kommer att vara interaktiva.

-Man kommer fortfarande att slåss mot nazister i *Medal Of Honor: Underground*, men nu har de mer prylar med sig.

Vad för prylar? Lynn utvecklar:

-Fienden har stridsvagnar och motorcyklar. Om man kommer att kunna styra dessa fordon själv är för närvarande oklart, men man kommer definitivt att kunna använda deras tillhörande vapen mot sina ägare.

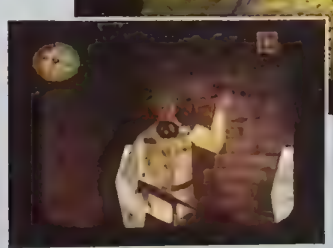
Det finns massor av inslag att plöja igenom, som saker som orsakar skada genom att falla i skallen på folket (det gamla vattenhink-över-dörr-tricket, verkar det som). Detta är något Lynn verkligen gillar:

-Polarna, som vi kallar dem, håller fortfarande på att finputsas, men resultaten har hittills blivit

CITAT: **"Att hejda nazister medan polaren försöker dyrka upp ett lås kommer**

Det är alltid trevligt när fienden siktar över ens huvud...

Att sabotera kommunikationsutrustning och andra strategiska mål utgör uppdragens ryggrad.



Nej, det här är ingen snäll basebollspelare - utan en ond och farlig nazist. Det är viktigt att sikta rätt, så skjut bastarderna i huvudet.

väldigt lovande.

Precis som i PC-spelet *Half Life*, så kan man använda sig av kompanjoner, vilket har verkat som en stor inspirationskälla för teamet.

-Att hejda nazister medan polaren försöker dyrka upp ett lås kommer att bli riktigt häftigt, tillägger hon. Vi håller med.

Medal Of Honor: Underground kommer att bli ett mer världsomfattande äventyr än föregångaren.

-Vi har större variation på miljöer, och nu får man besöka allt från Marocko till Italien, Grekland och förstås Frankrike och Tyskland, säger Lynn.

Detta beror på den kritik det första spelet fick - det ansågs vara lite för mörkt.

-Vi har gjort en hel del för att ljusa upp miljöerna genom att införa flera uppdrag som utspelar sig i dagsljus i Grekland och Nordafrika för att skära ner på allt mörker.

Vad som driver teamet verkar vara att återskapa känslan från det första spelet, fast med mer variation. För närvarande har spelet 24 nivåer, var och en med ett unikt utseende och stil. Nivåerna är också lika stora som de i första spelet. Dreamworks håller fast vid den enklaste arbetsetik:

- Allting går att förbättra! Vi kunde lätt ha lagt ytterligare ett år på *Medal of Honour* och bara lagt till fler inslag och fler nivåer.

Men tiden är förstås spelutvecklarnas största fiende.

-Vårt schema har varit väldigt tajt och alla i teamet vill komma med bästa möjliga spel. Av kvalitén på det vi sett hittills att döma, tvivlar vi inte på att Dreamworks faktiskt kommer att leverera ett riktigt höjdarspel. Åtminstone längtar vi här på Playstation-Magasinet efter att få rätta till ett par historiska fel. ■

Al Bickham

att bli riktigt häftigt"

UTVECKLARPROFIL

FÖRETAG:	DreamWorks Interactive
NAMN:	Lynn Henson
POST:	Chefsdesigner
BAKGRUND:	Dreamworks har utvecklat flera välkända PlayStation-titlar, som *Lost World*, *Skull Monkeys* och *Medal of Honour*, förstås.
INSPIRATION:	Största inspirationskällorna var *Wolfenstein 3D*, *Doom*, *GoldenEye*, *Duke Nukem 3D* och *Half Life*, men även filmer som *Kanonerna på Navarone*.

ÖVRIGT

HEMSIDA:	www.dreamworksgames.com
SPELLOGO:	Medal of Honor Underground

TITEL:

RE-VOLT 2

ANTECKNING:

I ETT FÖRSÖK ATT VARA ROLIGARE ÄN SIN FÖREGÅNGARE TAR INTE *RE-VOLT 2* SIG SJÄLV PÅ ALLT-FÖR STORT ALLVAR...

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Racingspel
UTGIVARE:	Acclaim
UTVECKLARE:	Acclaim Studios
RELEASE DATUM:	September
FÄRDIGT:	75%

En radiobil som ser ut som en dödskalle? Vad kommer härnäst?

Power ups och power downs gör åkandet lite mer intressant. Gnistor kommer att yra och motorer kommer att brinna upp.

Det första *Re-Volt* var ett märkligt spel. Till hälften en simulator, till andra hälften ett arkadracingspel i stil med *Mario Kart*. Resultatet mottogs med blandade känslor, vilket resulterade i att det inte stannade kvar i våra hjärtan. Harvey Elliott på Acclaims Cheltenham Studios berättar:

-Det ursprungliga *Re-Volt* designades för PC och överfördes till andra format.

Därför var det inte nog konsolanpassat. Det är efter att ha lärt sig denna läxa som Harvey och hans team har gett sig på *Re-Volt 2*.

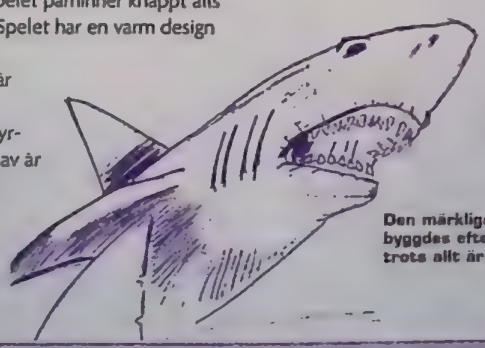
-Vi har plockat isär hela spelet, plockat ut den artificiella logiken, renderingarna och grafiken och byggt ett helt nytt spel, säger Harvey.

Och det syns - spelet påminner knappt alls om sin föregångare. Spelet har en varm design och är serietidningsaktigt. Själva bilarna är tecknade med mer humor och alla de styrproblem *Re-Volt* led av är utplånade. När vi kör dem ett par varv på en av spelets 20 banor marker vi att de nu är mycket lättare att kontrollera, och inte är så ryckiga och oförutsägbara som de var i originalet.

Spelet är designat för att tilltala alla åldersgrupper oavsett erfarenhet. När man till exempel klantar sig i en svår kurva behöver man inte tvunget ligga sist under resten av loppet - det är fullt möjligt att åter avancera till första plats. Och så finns det förstås massor med bra power ups som kan hjälpa en på traven om man ligger sist. Vinner man kan man plocka upp ytterligare bra grejor för spelets balans.

För närvarande är spelet relativt avancerat och trots ett par småproblem med bandesignen, vilka ska ses över, ser *Re-Volt 2* ut att bli ett spel som kommer att kunna utmana *Micro Maniacs* och *Crash Team Racing* - och har dessa två spel en lättförstådd baneditor? Nix. Vi återkommer snarast... ■

Al Bickham



Den märkliga sällen som *Re-Volt* byggdes efter? Antagligen inte, trots allt är detta en haj.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	Acclaim Studios
NAMN:	Harvey Elliott
POST:	Chef för Cheltens studio
BAKGRUND:	Harvey Elliott hjälpte till att starta Acclaims studio i Cheltenham i Juli 1999 och har även Jobbat med återförsäljning och spelutgivning.
INSPIRATION:	En önskan om att förbättra det första spelets idéer och att skapa ett mer spelbart radiobilsspel.

CITAT: **"Vi har plockat isär Re-Volt och byggt ett helt nytt spel"**

TITEL:

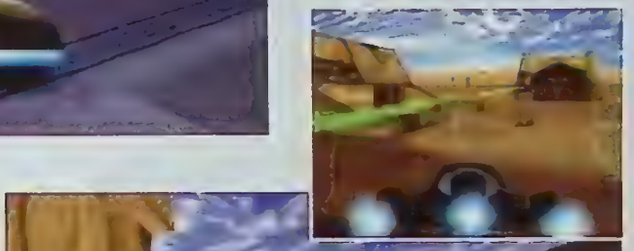
STAR WARS: DEMOLITION

ANTECKNING:

ÄNNU ETT *STAR WARS*-SPEL, MEN DEN HÄR GÅNGEN ÄR DET ETT RACING-SPEL.

PRODUKTINFO:	
GENRE:	Shoot 'em Up
UTGIVARE:	LucasArts
UTVECKLARE:	Luxoflux
RELEASE DATUM:	Höst
FÄRDIGT:	65%

Tjocksmocken Jabba dyker upp i *Demolition*, vilket inte hindrar rolighetsgraden.



Annu en ny *Star Wars*-rulle dominerar redan bland tidningsrubriker innan inspelningen ens påbörjats, och LucasArts förbereder sig på att släppa ytterligare ett spel som utspelar sig i den där galaxen någonstans långt borta. Men den här gången rör det sig inte om ett beat 'em up eller ett action/äventyrsspel, utan om snabba fordon och destruktionsorgier.

Star Wars: Demolition utspelar sig efter det abrupta slutet i *Rymdimperiet slår tillbaks*, och går ut på att man ska möta fyra datorstyrda motståndare i bekanta miljöer som Mos Eisley, Hoth och Dödsstjärnan 2:s hölje. Det gäller att åka förbi, skjuta sönder och tänka smartare än skurkarna i tävlingar som är till för att roa den korpulente skurken Jabba the Hut.

Är *Demolition* bara ytterligare ett spel som försöker håva in stålar med hjälp av *Star Wars* namnet? Nix, påstår Mike Gallo, produktionsansvarig på Luxoflux.

-Vi försöker alltid göra spel som är roliga att spela och som passar i *Star Wars* universum, men här ligger tyngdpunkten på snabb action och grymma explosioner.

Luxoflux är folket bakom *Vigilante 8* och den första utomstående utvecklaren som arbetat med *Star Wars*-licensen, och de har faktiskt lyckats skapa 3D-landskap som är mer än bara en snygg yta.

-Vi försöker få varje objekt att reagera på det spelaren gör, förklarar Mike.

Byggnader kan skadas och sprängas i småbitar och några av dessa är återuppladdningsstationer. Spelets AI är det man jobbar hårdast med.

-Vi försöker imitera mänskliga motståndare så gott det går - fienden letar efter kraftigare vapen och ger sig sedan iväg efter dig för att skjuta dig i stycken. Den artificiella intelligensen kommer även att stå för coola grejor som att dra sig ur en strid om fordonet har tagit för mycket stryk.

Eftersom de arbetar i en genre välkänd för sin tråkighet, har Luxoflux lagt ner mycket energi på att försäkra sig om att *Demolition* håller i längden. Det är mer än bara ett podracingspel, eftersom man kan försöka sig på allt från jet packs till landspeeders på en uppsjö av ickelinjära arenor. Man kan också öppna upp gömda karaktärer och fordon och uppgradera sitt fordon med hjälp av power-ups utspridda på varje nivå. Förutom droider som ökar ens fardigheter och stoppar motståndare kan man förvänta sig att hitta osynlighetsprylar, sköldar och, enligt Mike, några coola överraskningar.

-Vi har lärt oss en del genom *Vigilante*serien, säger Mike.

Demolition ser ut att bli ett *Star Wars*spel som prioriterar spelbarhet. ■

Lee Hall

Välj bland de klassiska *Star Wars*-prylarna; allt från jetpacks till landspeeders.

UTVECKLARPROFIL	
FÖRETAG:	LucasArts
NAMN:	Mike Gallo
POST:	Produktionsansvarig
BAKGRUND:	Mike Jobbade med det första bil 'em up-spelet *Vigilante 8*.
INSPIRATION:	Ganska uppenbara inspirationskällor; *Vigilante 8* och *Star Wars*-filmerna, förstås.

CITAT: **"Byggnader kan skadas och sprängas i småbitar"**

TITEL:

I KORTHET

FLER FRESTANDE SPELNYHETER PÅ VÄG MOT EN PLAYSTATION NÄRA DIG...

PRODUKTINFO:

Legend of Dragoon
Hon kastar en förbannelse över dig... Vi väntar med spänning på Sonys nya RPG.

ÖVRIG INFORMATION

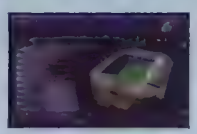
Sajter du bör kolla in...

Epic:
www.epicgames.com
Vill du veta det senaste om *Unreal Tournament*? Då finns det säkra platser att surfa till än denna; Epics egen sajt. Uppdateras regelbundet.

Lionhead Studios:
www.lionhead.co.uk
Jaså, Peter Molyneux' stora gudssimulator är på väg till PlayStation 1 och 2? Kolla in denna sajt för det senaste från Lionhead Studios. Nyheter, chat, spel, utvecklingsdagbok och bildgallerier på utvecklarna. Väldigt trevligt.

THE ITALIAN JOB
Sci • www.sci.co.uk
Bränn gummi i Turin, London och andra metropoler i rallyanpassade hundkojer. Uppdragen går bland annat ut på att stjäla fyra miljoner pund i guld.

HELLBOY
Cryo • www.cryo-interactive.com
Serieförlaget Dark Horse ser till att Cryo kommer med ett djävulskt, pusselbaserat, ockult äventyr där man slåss mot nazister i Tjeckoslovakien.



LMA MANAGER 2001
Codemasters • www.codemasters.com
Det bästa fotbollsmanagerspelet uppgraderas. Ta hand om klubbar från 32 europeiska länder, styr över 8000 spelare och häpna över den förbättrade AI:n.

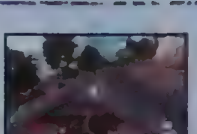
ARMY MEN: OPERATION MELTDOWN
3DO • www.3do.com
Våra små plastvänner återkommer till PlayStation. Det handlar om ett uppdragsbaserat strategispel. PS2 version är på gång!

MAT HOFFMAN'S PRO BMX
Activision • www.activision.com
Neversoft bygger om *Tony Hawk's*-motorn för att passa tvåhjulingar. Cykla omkring som BMX-kungen Hoffman genom halfpipes, gator och off-road.

EVIL DEAD: HAIL THE KING
THQ • www.thq.co.uk
Spelet som tidigare hette *Ashes 2 Ashes* har döpts om, men innehåller fortfarande Bruce Campbells röst. Ett *Resident Evil*-liknande spel med zombies och motorsågar.

X-MEN: MUTANT ACADEMY
Activision • www.activision.com
Lagom till att filmen släpps, kämpar Wolverine och hans polare mot varandra på en arena. Som *Tekken* med mutanter, ungefär.

LEGEND OF DRAGOON
SCEE • www.playstation.com
Inga dragoner här inte, men väl människor med krafter som drakars. Snygg grafik och många trollformler gör detta till ett hett rollspel som kan hota *FFVIII*.



DUCATI RACING
Acclaim • www.acclaimnation.com
Super Hang On med en massa häftiga italienska motorcyklar? Kan så bli tack vare *Attention To Detail*. Men kommer Carl Fogerty att dyka upp?

MORTAL KOMBAT: SPECIAL FORCES
Midway • www.midway.com
Ännu en del i den långa, våldspackade serien. Den här gången rör det sig om ett 3D-äventyr med Jax i huvudrollen. Det lär gå hårt fram.

DISTRIBUTÖRER

Om du inte hittar ett särskilt spel i din spelbutik kan du kontakta distributören. OBS! Distributören ger inte lösningar eller spelfusk! Kolla våra tipssidor i stället. Kolla också våra releaselistor för att se när spelen ska släppas.

EGMONT	08-587 610 00
ELECTRONIC ARTS	08-594 106 50
INFOGRAMES	08-760 10 01
IQ MEDIA	08-597 960 50
JACK OF ALL GAMES	08-760 02 40
K. E. MEDIA	08-739 99 50
KONAMI	08-428 87 90
PAN INTERACTIVE PUBLISHING	08-769 86 50
UBI SOFT	08-555 361 20
VISION PARK DISTRIBUTION	08-449 85 00

Utgivare: SCEE
Utvecklare: Sugar And Rockets
Antal spelare: 1
Releasedatum: September

Chase The Express

LÖMSKA TERRORISTER HAR KAPAT ETT TÅG OCH DET ÄR DU SOM SKA SPELA HJÄLTE

Det första man noterar i det underligt döpta *Chase The Express* (nej det är inte en tågräknarsimulator) är att det påminner extremt mycket om *Resident Evil*-spelen. Utvecklarna Sugar And Rockets har använt sig av spelets approach på de mest grundläggande delarna i spelet. Till exempel karaktärernas rörelser, kameraarbetet och till och med de blodränkta miljöerna luktar *Resident Evil* på lång väg.

"Det är väl inget fel med det?", kanske ni säger. Och det har ni rätt i. Idén verkar baseras på mottot "om det inte är trasigt så behöver det inte lagas", och storyn är ju i alla fall annorlunda. Terrorister har kapat ett NATO-tåg med Frankrikes ambassadör och hans familj ombord och det är du som ska spela hjälte.

Okej, ett tåg låter kanske inte som ett tillräckligt stort område för ett äventyrsspel. Men det här är inget vanligt tåg – det byggdes för att flytta hundratals flyktingar från krigszoner till säkerhet. Det är ett stort och komplext område, där det finns mängder av dörrar med kodlås och interaktiva miljöer. Det kommer knappast till korta när det gäller pussel.

Som med många spel av den här sorten är striderna en mycket viktig del av paketet. *Chase The Express* är också lite mer taktiskt upplagt än vanlig 3D-action vilket ger dig en hel del kvicka färdigheter som att väja, ducka och rulla. Det verkar inte alltid funka som vi vill att det ska göra i tågets trånga utrymmen, men vi har inte heller sett hela spelet än. Det finns också ett system för siktet som låter en veta när fienden är i sikte, så att man slipper vara osäker när man skjuter.

"Terrorister har kapat ett NATO-tåg och det är du som ska spela hjälte."

Spelet ser lovande ut men det finns vissa dåliga sidor som vi hoppas att man fixat till när det släpps. Till att börja med, förutom bristen på zombies och andra läskiga typer, är det som sagt lite för likt *Resident Evil*. Dessutom har pusslen inte heller många hemligheter och fienderna är lite förutsägbara. Men det är inte färdigt än, så vi kommer hålla ett öga på detta spel. Vi återkommer snart med mer info. ■

Al Bickham

Se till att träffa med varje skott – busarna missar inte ofta. Det nyutvecklade skjutsystemet hjälper dig att sikta lättare, men samtidigt kan det vara frustrerande att behöva förlita sig på ett automatiskt sikte.

HÅLL UTKIK EFTER...

LITE MESIGT VAPENARBETE

Jack Morton, den genomamerikanska hjälten i *Chase The Express*, är en betydligt snabbare och rörligare karaktär än Leon, Jill eller Chris Redfield någonsin var. Han kan krypa för att undvika eld, rulla åt sidan för att gömma sig eller helt enkelt bara ge upp när det blir för svårt. Det här betyder att du ska vara mer taktisk när det blir skottlossning, det kan till och med vara ganska ofarligt ibland. Vi uppmuntrar förstås den typen av beteende.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Panorerande kameravinklar
- Resi-liknande spelstil
- Fyllt av pussel

MINUS POÄNG

- Ser inte så orginellt ut
- Löjlig dialog
- För lite sevgande

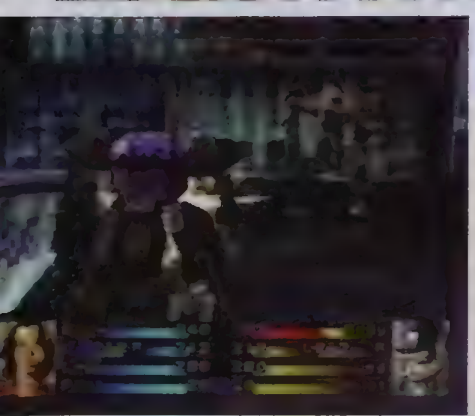
VÅRT STALLTIPS

Efter en stunds spelande är det tydligt att, fastän kontrollen och kameraarbetet liknar *Resident Evil*-spelen, det är någonting som fattas. Men spelet är inte färdigt än så det finns fortfarande tid för utveckling.

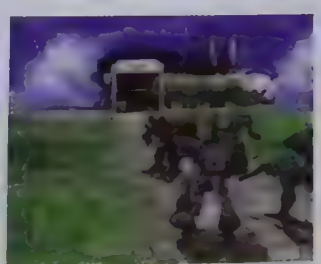
Utgivare: Square Europe
Utvecklare: Squaresoft
Antal spelare: 1
Releasedatum: Augusti

FRONT MISSION 3

KOMMER DET HÄR SPELET ATT GÖRA FÖR STRATEGISPEL VAD FINAL *FANTASY VII* GJORDE FÖR ROLLSPEL? SQUARE VERKA TRO SÅ



Förutom att lära sina Wanzers att slåss, kan man lära dem andra tricks som "fly" och "spela död."



Vad stämmer mer in på uttrycket "en RIKTIGT elak rackare" än en stor robot med raketgevär på axlarna och en blysprutande kulspruta på handleden?

Det är numera mer än ett rykte att namnkunniga japanska maskinkonstruktörer allvarligt har tittat närmare på tillverkning av gigantiska robotdräkter. Nej, vi skojar inte. Enligt forskningsrapporterna kommer deras lätthet och nanostyrda syntetmaterial att vara framtidens modell.

Tycker du att detta låter vansinnigt? Visst. Det är vansinnigt, och i verkligheten finns det stor risk att dessa stora robotdräkter kan bli de mest opålitliga krigsmaskinerna någonsin. Hur de funkar i praktiken är irrelevant när man tänker på deras marknadsvärde, eftersom de självklart kommer att få alla småkillar, även vuxna sådana, härifrån till Okinawa att utbrista "En sådan vill jag ha!!!"

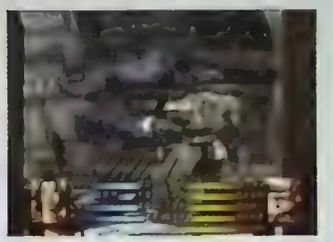
Front Mission 3 har jätterobotar i överflöd. Här kallas de Wanzers och presenteras på ett så detaljerat sätt att man nästan tror att de existerar i verkligheten. De gnisslar, de stampar, de får vetenskapsmän att springa och gömma sig – de är med andra ord efterfrågade leksaker.

Det är år 2112 och stora bolag har sett till att världen har delats in i några få mäktiga, ekonomiska stater. Man kontroller ett team Wanzerpiloter, och skickar dem till kritiska platser på landsbygden eller mitt inne i städer i en serie rebelliska sammandrabbningar, på jakt efter politiska sanningar. Spelets känsla lutar snarare åt nära framtid än ren science fiction, och de högaktuella ämnena är spänningarna mellan OCU (nationerna kring Stilla havet), USN (ett förenat Nord- och Sydamerika) och DHZ (Kina). Även EU finns med någonstans, men har fullt upp med att bråka med sig själv.

Innan vi får alla actionfans att tro något annat, måste vi påpeka att *Front Mission 3* är ett strategispel som hålls samman av återkommande mellansekvenser. Om du gillade *Vandal Hearts* och de tidigare *X-Com*-spelen lär du greppa spelet på en gång. Man ska i turordning ge order, flytta sina Wanzers och avfyra explosiva projektiler. Om man planerat sina drag klokt kommer man att ta minimal skada själv, när det är fiendens tur att skjuta tillbaka.

"Till skillnad från de flesta andra strategispel går det fram i ett högt tempo"

Ett Action Point-, eller "AP"-system avgör hur mycket dina trupper kan utföra per omgång. En rejäl missil kräver kanske mycket AP för att laddas, siktas och avfyras, medan en simpel snyting låter dig fortsätta att springa runt med tillräckligt mycket AP kvar för att man ska kunna fortsätta smiska fienden när de attackerar, vilket är väldigt tacksamt.



Problem med att vara en stenhård krigsmaskin uppstår när man möter en kille som är dubbelt så stor.

Gigantiska sparkdräkter av metall låter fantastiskt och vi kan knappt bärga oss tills de finns att köpa i närmaste ICA-butik.

Wanzers är mycket anpassningsbara. Vill man byta ut ett hagelgevär mot en granatkastare, eller byta ut benen mot larvfötter, är det bara att gå på shoppingtur och köpa ny utrustning som passar. Det är bäst att man börjar med att matcha lätta rustningar med långdistansraketer och närstridsutrustning, innan man börjar spendera pengar på att lacka om sin robot. När man använder sin robot nästa gång är förändringarna genast uppenbara.

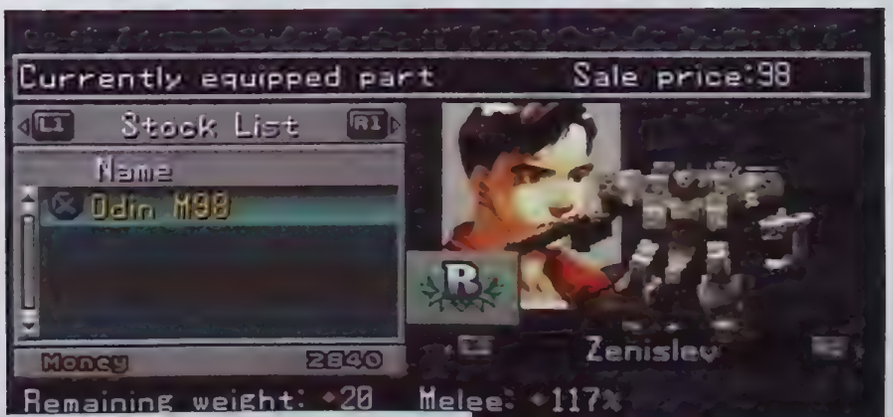
Det mest anmärkningsvärda med *Front Mission 3*, är att det till skillnad från de flesta andra strategispel går fram i ett högt tempo. Striderna är korta, intensiva och actionpackade. Alla attacker ses ur soldaternas synvinkel och via flera kameravinklar, och är därför långt ifrån tråkiga. Här finns till och med ett läge med delad skärm som visar hur avlägsna fiender träffas av en salva pansarbrytande skott.

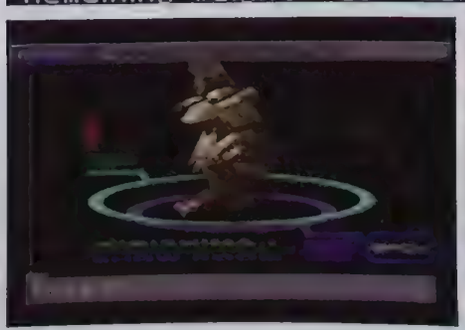
Precis som när *FFVII* demonstrerade för alla PlayStation-spelare att RPG alls inte bara handlade om troll och demoner, hoppas Square att *Front Mission 3* kommer att locka till sig massor av nya strategispelare. PC-spelare har gillat sådant här i åratal, men *Front Mission 3* är ett modigt drag för ett PlayStation-spel. Tills alldeles nyligen släpptes inte sådana här spel utanför Japan – man antog att det enda som intresserar européer är racing-, beat 'em up- och fotbollsspel. Om *Front Mission 3* kommer att fånga västerlänningarnas intresse återstår att se, men spelet ser redan ut att bli en fantastisk introduktion till både spelserien och till genren. ■

Zy Nicholson

HÅLL UTKIK EFTER...

FANTASTISKA FYND PÅ MISSILAFFÄRENS HYLLOR





Man kan sälja eller byta ut robotdelar och vapen mot större och bättre leksaker genom att använda sig av det inbyggda nätverket där man kan leta igenom vapenförsäljarens hemsidor. Hm, nu ska vi se... en missil eller varför inte en kulspruta.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Intelligent spelande
- Snabba strider
- Tar veckor att spela

MINUS POÄNG

- Otäckt många fiender
- Invecklad historia
- Väl lång inlärningskurva

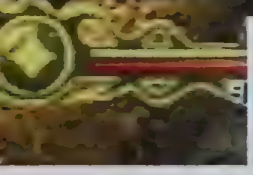
VÅRT STALLTIPS

Visst spelare struntar konsekvent i strategispel. Men även om strategispel dock har en stor skara trogna fans, satsar *Front Mission 3* på ett snyggt utseende, 3D-animeringar och rejält med action för att locka till sig nyfikna actionfans.

Utgivare: Actiovision
Utvecklare: Acquire
Antal spelare: 1
Releasedatum: September

Tenchu 2: Birth Of The Assasins

BEUNDRADE FÖR SINA SKICKLIGHETER I STRID, FRUKTADE FÖR SIN LISTIGHET OCH RETADE FÖR SINA KLÄDER. DE ÄR MÖRDARE... I PYJAMAS



Att gömma sig är det som en ninja är bäst på, och det är tur det eftersom en hel armé vaktar platserna du befinner dig på. Klokt nog kollar Ayame först om kusten är klar.

Vore det inte för numret i titeln skulle det kännas ganska motiverat att kalla det för ännu ett spel som rider på *Metal Gear*-vågen. Alltså spel där man smyger omkring. Men faktum är att original-*Tenchu* använde sig av samma koncept långt, långt innan någon hade kunnat ana att smygande skulle bli en så vanlig del i så många TV-spel.

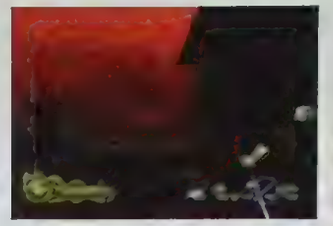
För den som inte märkte av första delen av *Tenchu* kan vi tala om att det handlade om de japanska superspionerna, ninjas. Närmare bestämt klanen

"Azumaklanen är lönnmördare, men de mördar bara onda människor, som förtjänar det"

Azuma. Istället för de mörkhjärtade, skurkaktiga typerna som Hollywood älskar är dessa ninjas mänskliga, har stor respekt för miljön, är vänliga mot små barn och hugger bara sina svärd i magen på tjuvar och banditer. Vi ska inte förneka att ninjas av Azumaklanen är lönnmördare, men de mördar bara onda människor, som förtjänar det, och de gör det så tyst så att inte ens grannens hund skulle märka det.

Det är svårt att se hur *Tenchu 2* skulle kunna slåss om *Metal Gears* popularitet eftersom det förstnämnda handlar så mycket mer om att smyga. Medan *Solid Snake* förlitar sig på skottlossningar, explosioner och smattrande trumpeter föredrar ninjas i *Tenchu* ett skrik eller ett hugg i skymundan. Kombinationen av fler utomhusmiljöer och bristen på gevär med lasersikten som kan skjuta ner avlägsna vakter gör det mycket svårare att inte bli upptäckt. En stor del av tiden kommer spenderas på att krypa omkring i svinstior, kräla längs torra flodbäddar och gömma sig bakom stora stenblock för att försöka komma på var vakterna håller till. När man väl kommit fram till ställena de håller till på börjar det roliga. Då ska man lägga upp en plan för hur man ska ta ut dem, en efter en. *Tenchu 2:s* trumfkort kommer helt säkert bli dess 3D-världar. Är det något på en som syns, som man inte kan gömma bakom ett träd eller en sten? I så fall blir det till att plocka fram sin gripklo och dra sig upp på ett närliggande tak. Sedan över till ett torn och en kort sving till trädgrenen som sticker ut ovanför den stackars vaktens huvud. Därifrån är det sedan enkelt att hoppa ner bakom honom och hugga honom ljudlöst på ett effektivt, om än grymt, sätt. Sju av dessa dödssekvenser finns att avnjuta - och njuta av dem kommer du att göra, för

Det är ofta riktigt svårt att välja vilket lustigt ninjavapen man ska använda sig av. En kaststjärna i huvudet eller en exploderande pil?



Precis som i originalet låter gripklon dig komma till platser som andra tränade lönnmördare inte kan nå. Till exempel ett träd eller ett tak.

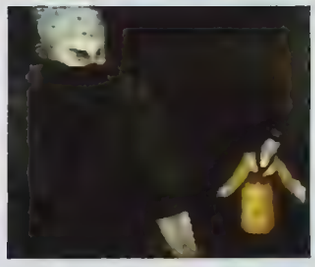
”Det finns sju dödssekvenser att avnjuta – och njuta av dem kommer du att göra...”

utan överraskningsmomentet är din ninja dåligt utrustad för att ta sig an de grymma skurkar och galna samurajer du kommer att stöta på.

Som man kanske kunde vänta sig av en uppföljare som utspelar sig innan originalet (en prequel), är *Tenchu 2* mer en utveckling av det första spelet än något helt nytt. Man kan antingen använda Ayame eller Rikimaru och man kan simma, stjäla föremål och till och med dra iväg kroppar. Smygknappen får en fortfarande att krypa, rulla eller gå längs med väggarna. Men det finns hela 20 nya föremål, bland annat en säckpipa, exploderande pilar och ett hjälpsamt vasstrå som hjälper dig att andas under vattnet, dessa föremål innebär en mängd nya sätt att klara sina uppdrag på.

Att döma av det vi sett kommer *Tenchu 2:s* fantastiska djup och fascinerande krypa-och-förstöra-action göra det till ett spel som måste köpas. Enda problemet är att kameran ibland är så smygande att den knappt visar alls vad som händer. Precis när man råkat avslöja sitt gömställe, till exempel genom att kliva på en kvist, och man är beredd att få ett spjut i sig, ändras kameravinkeln så att man bara ser sitt eget huvud. Vid nödsituationer är inte kontrollen till mycket hjälp, eftersom det inte finns någon knapp för att vända sig om och fokusera sig på motståndaren. Om man löser dessa problem kommer *Tenchu 2* innebära att Azumaklanen får sig ett antal nyförvärv. Det ser helt enkelt mycket lovande ut. ■

Pete Wilton



Att använda krut ansågs ovärdigt av samurajerna men det hindrar dem inte från att själva sprängas av det. Vartenda litet lurigt trick måste användas om du ska besegra alla dina fiender.

HÅLL UTKIK EFTER...

EN KATANA SOM GENOMBORRAR DITT SOLAR PLEXUS

Ibland misslyckas man med att smyga och då blir man tvungen att ta sig an sin motståndare, man mot man och svärd mot svärd. Det kan vara riktigt farligt, särskilt mot ett gäng beväpnade samurajer. Det bästa sättet att överleva är att hålla motståndaren på avstånd och sedan göra en blixtrande kombination med det svärd. Se till att packa din förstahjälpen-låda för ninjas.

PSM TYCKER

POÄNG

- Superb smygaction
- Gott om ninjaleksaker
- Stora, farliga 3D-miljöer

POÄNG

- En kassera som kan gå vilse
- Svår spelkontroll
- Brant inlärningskurva

VÅRT STALLTIPS

Tenchu 2 är inte ett spel man lär sig att hantera på ett par minuter. Men bara man inte ger upp så kommer man slutligen börja känna sig som en riktig ninja. Fortsatt spela så kommer du snart börja dyka bakom soffan och klättra på väggen när du bara ska hämta en kopp kaffe.

Utgivare: Eidos
Utvecklare: Capcom
Antal spelare: 1
Releasedatum: Juli

The Misadventures Of Tron Bonne

DISNEY HADE FAMILJEN MACAHANS BRUCE BOXLEITNER IFÖRD EN FLUORESCERANDE HJÄLM, MEN CAPCOMS TRON ÄR OTÄCKARE...

Tron letar desperat efter kosing att betala sin brors lösensumma med och ägnar sig därför åt brottslig verksamhet. Som att råna banker med hjälp av sina robotskapelser.

I pusselnivåerna åker lilla fröken Tron på en robot som modifierats så att den kan flytta packlårar.

Inslag av rollspel dyker upp i äventyrsdelen där man ska söka efter ädelstenar och annat värdefullt.

Girighet är något bra. Det var det den klassiska 80-talssåpan *Dallas* gick ut på, en serie som verkar baserats på *The Misadventures of Tron Bonne*, fast i en märklig tidsförvrängning. Byt ut de oljegalna Ewings mot juvelgalna Bonnes, byt ut JR mot den listiga Teisel och korsa sedan Pamela med dvärgen Lucy för att få fröken Tron Bonne själv - en tonårstjej med robotdräkter istället för axelvaddar.

Om du minns *MegaMan Legends*, minns du kanske också familjen Bonnes, eftersom det var de som *MegaMan* slösade sin Patrick Duffy-charm på. Utan hans moraliska inflytande ägnar de sig åt att råna djursjukhus, skjuta kvinnliga poliser och bränna robotbetjänter, allt för att roffa åt sig massor av stålar. *Tron Bonne* blandar action, rollspel och pussel, så under vissa uppdrag ska man undvika föremål och fiender, medan man i andra ska utforska områden och desarmera fällor.

Liksom tidigare *MegaMan*-spel, är *Tron Bonne* ett traditionellt spel kryddat med vilda och knäppa inslag. Medan man jagar ädelstenar och styr sina servbotar genom att kasta signalbomber på folk, undrar man vad de tänkte på. Ännu märkligare är att det finns en röd tråd bland alla dessa galenskaper. När man gräver sig djupare in i dessa servbotars privatliv upptäcker man att de små varelserna har egna personligheter. Här finns griniga servbotar, vresiga servbotar, älskvärda sådana, korkade, äckliga och till och med servbotar som gör vad de blir tillsagda. Varje uppdrag ökar deras attackstyrka och intelligens, och hittar de speciella föremål kan de inspireras att utföra nya saker. Spelet är inte lika avancerat som *Final Fantasy*, men här finns ändå mycket att gnugga hjärncellerna över.

"Ett traditionellt spel kryddat med vilda och knäppa inslag"

Vad som kan hejda *Tron Bonnes* framgångar är dess lite annorlunda kontroller och presentation. Att rotera med hjälp av axelknapparna är rent ut sagt irriterande, och det hela ser aningen antikt ut. Men kommer du att uppslukas av spelet trots detta? Tja, om du gillar en påse engelsk konfekt: absolut. ■

Pete Wilton

HÅLL UTKIK EFTER...

DE ILLASINNADE SMÅ SERVBOTARNA

Servbotarna är det mest underhållande med *Tron Bonne*. Fnittra när fröken Bonne skjuter raketer på dem, kör över dem med sin jättetruck eller se dem mosas av större robotar.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- De ihärdiga servbotarna
- Pussel, RPG och action blandas
- Utmaningen ökar gradvis

MINUS POÄNG

- Ser gammalt ut
- Rörigt kontrollsystem
- Kan vara alltför udda

VÅRT STALLTIPS

Tron Bonne innehåller mer än man tror vid första anblick. Gräv under ytan och här finns massor av pussel, skjutande och äventyrande att ägna sig åt, men mycket hänger på om man gillar de knäppa karaktärerna och storyn.

London Racer

Utgivare: Infogrames
Utvecklare: Davilex
Antal spelare: 1
Releasedatum: Augusti

Det är inte många spel som kan hävda att de är lika rättfram som *London Racer*. Man klämmer in sig i en hundkoja, störtar iväg längs M25:an, undviker Marble Arch och kör om de medtävlande, allt medan man håller sig undan för polisen och försöker ta sig först över mållinjen. Det här är som en krympt version av *Gran Turismo* och går ut på att håva in pengar så att man kan uppgradera sin motor och samla ihop tillräckligt för att kunna tjacka upp sig på en ny kärra.

Infogrames är uppenbarligen pigga på att komma med något kul och billigt (det kommer att säljas till lågpris), snarare än ett racingspel som ska utmana genrens tuffingar. Att stoppa in en kraftigare motor, bättre bromsklossar och en uppgraderad växellåda i den lilla bilen kan närmast liknas vid nöjet i att hotta upp *Rage Racers* vissna Age Assoluto.

Trots dess gullighet står inte allt rätt till. Till att börja med är grafiken långt ifrån perfekt, med sina små plumpar som inte förvandlas till bilar förrän man är tätt inpå dem. Dessutom måste kameran justeras. Om spelets bra inslag, som de jagande poliserna, kommer att kunna motivera ett inköp återstår att se. ■

Pete Wilton

Men så här får man väl i alla fall inte köra. Oj, där framme är förresten Westminster.

TYCKER

I framtiden kommer London eventuellt att fyllas av ljudet av skrikande däck och sirener. Det hänger på om *London Racer* kommer att locka oss att spela det upprepade gånger.

Wild Rapids

Utgivare: Eon
Utvecklare: Fuimic
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Juli

Racingspel på vatten har dåligt rykte på PlayStation - se bara på *Rapid Racer*. Det är bara nyligen utgivna *Hydro Thunder* som lyckats vända på trenden. *Wild Rapids* är det första paddla-kanot-utför-vattenfall-spelet och gör sitt bästa för att försöka få landkrabbor att ge sig ut i blöt natur.

Det är *Cool Boarders* skapare som ligger bakom, och det innebär att *Wild Rapids* vilda kanotfärder påminner mycket om snowboardåkning. Välj en karaktär och en kajak och bege dig till USA, Europa eller Japan.

I Turneringsläget blir varje tävling allt värre, eftersom floderna blir brantare och snabbare. Detta innebär att man ofta befinner sig uppe i luften och viftar, medan man försöker hoppa till nästa krök eller undvika alligatorer och vassa klippor.

Dock växer självförtroendet, och snart lär man sig att ta sig förbi föremål under vattnet och attackera sina medtävlande. Det hela påminner mycket om ett arkadspel - så pass mycket att någon sorts paddelkontroll hade varit vettigare än att bara trycka på ⊗ för att ta sig framåt. Vårt huvudsakliga klagomål rör de otäckt smala banorna och de alltför många klipporna som gör det till en utmaning att bara hålla sig flytande. ■

Pete Willton

Floden blir brantare och snabbare ju längre man tar sig genom spelets turneringsläge.

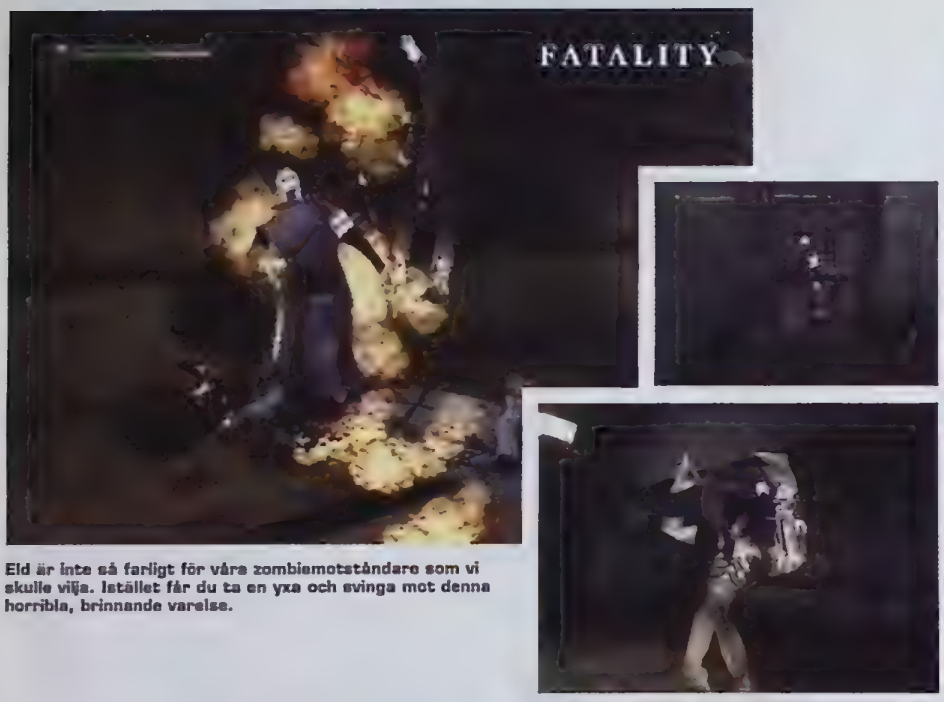
TYCKER

***Wild Rapids* är en livlig paddeltur, men att ta sig längs en vertikal flod full av klippor är klurigt och kan göra paddlandet något frustrerande.**

Utgivare: Konami
Utvecklare: Kalisto
Antal spelare: 1
Releasedatum: Okänt

Nightmare Creatures II

SITTER DU NERVÖST OCH VÄNTAR PÅ ATT BLI SKRÄMD? DÅ FINNS DET ETT SPEL SOM ÄR SÅ LÄSKIGT ATT DU BLIR TVUNGEN ATT KISA PERMANENT...



Eld är inte så farligt för våra zombiemotståndare som vi skulle vilja. Istället får du ta en yxa och svinga mot denna horribla, brinnande varelse.

På natten kommer förvridna figurer ut ur mörkret. Deras klor dras längs gatan, deras förmultnade vingar slår i den fuktiga nattluften. Men det är inte det som gör dig rädd: rädslan kommer av ditt lönlösa deltagande i striderna, din oförmåga att undvika dödliga slag i det slöa och slumpartade utbytet av smällar. Värdelös spelkontroll – det var den verkliga mardrömmen i *Nightmare Creatures*.

Hundra spelår (och tre riktiga år) senare dyker den onde trollkarlen Crowley upp igen, år 1934 för att vara exakt, för att väcka de döda och roa sig med de monstruösa varelserna. Alla höll med om att det första *Creature*-spelet var atmosfäriskt och hade en viss gotisk charm. Vad *Nightmare Creatures II* siktar på är att dessutom ha en spelkontroll som inte får en att bita i handkontrollerna i ren frustration.

På alla sätt och vis är detta ett av de mörkaste PlayStation-spelen någonsin. På tidiga nivåer får man, bokstavligt talat, simma i bassänger fyllda av mörker, letandes efter slemmiga avsatser som knappt går att urskilja. Sedan har vi de stinkande individerna som du måste hacka till kattmat, halvmänniskor i bandage som sprutar blod. Om inte annat, måste de förgöras av rena hälsoskäl. Spelets utvecklare Kalisto har inte snott alltför mycket från *Tomb Raider*.

Visst kan man hoppa, simma och klättra (till skillnad från *Resident Evil*), men nyttan av detta är begränsad. Betoningen ligger, som i första spelet, på action, tillsammans med delar då du ska utforska platser för att hitta nycklar, vada genom kloaker och stryka runt på gatorna.

Nightmare Creatures II ser redan färdigare ut än sin föregångare. Kontrollen är tajtare och det tar definitivt inte lika lång tid mellan det att man tryckt ner en knapp, och att karaktären utför rörelsen.

> **"Detta är ett av de mörkaste PlayStation-spelen någonsin"**

Vissa tvivel kvarstår ändå när det gäller dess simpla hack och hugg-strider, även om en blockeringsrörelse kanske skulle ta bort lite av rädslan för att bli mörbultad när du själv är mitt uppe i att svinga din yxa. Det är också möjligt att *Nightmare Creatures II* är lite för mörkt, även för folk som är förtjusta i kolsvarta grottor. Tyvärr, så gör lappen där det står "under utveckling" att vi inte riktigt vet om det verkligen är så. ■

Pete Wilton

HÅLL UTKIK EFTER...

EN RUGGIG FLÄCK PÅ DIN RINGBRYNJA

Nightmare Creatures II är ett spel som inte skäms för sitt blodiga innehåll, sitt underhållningsvåld och sin grovhet. Möt något riktigt läskigt i en mörk gränd, svinga din yxa och hoppas att du får in en bra träff. Det krävs oundvikligen mängder av slag, men till slut blir allting läskigt rött och du kommer få en del vidriga fläckar på dina kläder. Det lär knappast räcka med en vanlig tvätt i 40°.

PSM TYCKER

PLUS POÄNG

- Otroligt ondskefulla nivåer
- Monstruösa fiender
- Läskiga mellansekvenser

MINUS POÄNG

- Simple närkamper
- För mörkt för att kunna se
- Inte tillräckligt med djup

VÅRT STALLTIPS

Det verkar som om Kalisto har tagit hand om åtminstone några av problemen från originalspelet. Men kan det räcka till för att stå emot *Metal Gear*, *Resident Evil* och *Tomb Raider: The Last Revelation*? Vi väntar fortfarande på att övertygas.

Utgivare: Take 2
Utvecklare: Lost Toys
Antal spelare: 1–2
Releasedatum: Augusti

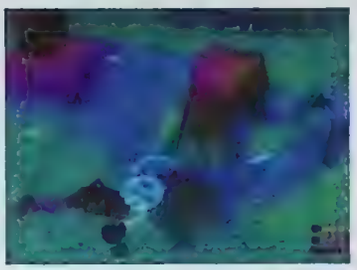
MoHo

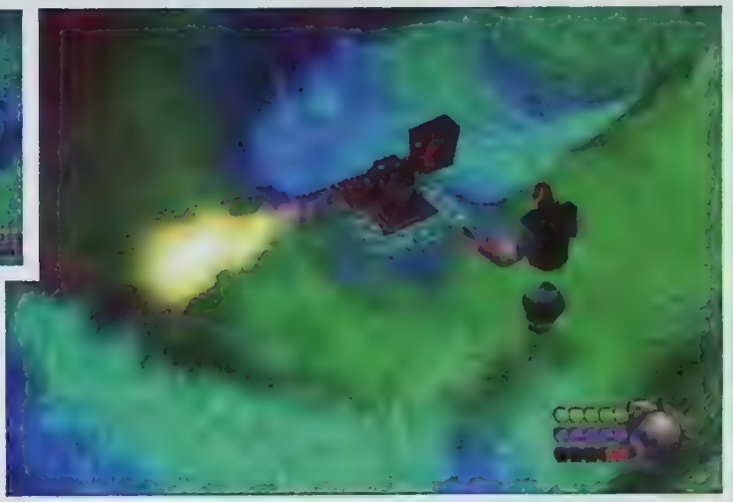
ÄR DU EN SURFARE SOM SÖKER EFTER ETT BRA SURFSPEL? SLUTA LETA!

Ofta tar idéerna slut innan bränslet hos åldrande konsoler gör det. Få utvecklare kastar bort en fräsch idé när de kan kamma hem några spänn på att putsa upp ett gammalt spel, och sätta en romersk siffra efter titeln. Till PlayStation är det annorlunda. Den må vara grå, men den har åratal kvar att leva. Utvecklare som Lost Toys kan fortfarande överraska med spel som inte kan beskrivas med ord - vilket är lite ruttet för en tidning.

Föreställ er *Robot Wars* korsat med *Gladiators* och *Tony Hawk's Skateboarding*. Man spelar som en klotdriven (ja, faktiskt!) cyborg som rullar omkring över vågiga landskap. Med hjälp av gravitationskraften kan man surfa på land, och tar fart med hjälp av vågor och vågtoppar. Varje nivå är ett spel i spelet där man ska utföra diverse uppdrag: i Last Man Stands ska man dunka ner andra robotar. I Power Ball ska man slunga magnetiska klot på en utpost medan man peppras med målsökande missiler. På vissa nivåer ska man rulla fort på tid och samla polletter. I Pursuit jagas man av en jordbävning. Förutom detta finns här massor av andra moment.

Tagna vart och ett för sig ur sina sammanhang är dessa uppdrag inget att hoppa högt över, men stoppa in dem i *MoHo:s* värld, och man får svårt att lägga ifrån sig kontrollen. Man blir besatt av att





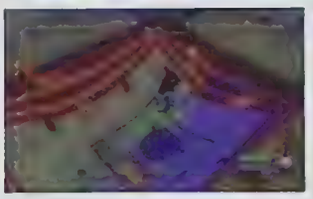
Oj, vad knasigt - man har ett klot istället för ben!

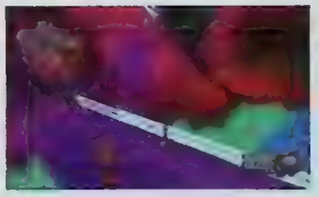
försöka klara varje djävulsk nivå. Man får genast den där "bara-ett-försök-till-blicken" i ögonen. Man lär sig behärska miljöerna och att räkna ut exakt hur man ska hoppa ut ur den där halfpipen för att kunna

"Man blir besatt av att försöka klara varje djävulsk nivå"

nå polletten. Sedan hittar man genvägar som är så uppenbara att man hela tiden missar dem, innan man far fram mot nivåns slut - bara för att åka dit i en sista fälla. Precis som alla plattformsinspirerade spel går *MoHo* en balansakt mellan fanatiskt beroende och grym frustration. Om detta är något man vill äga eller kasta ut genom fönstret kan du läsa i vår kommande recension. ■

Mark Donald





Cyborger är bräckliga typer, allergiska mot eldkastare, vatten, laserstängsel och i stort sett allt annat i spelet. Tack och lov kan man skifta karaktärer i spelet (snabba men svaga, eller långsamma men stryktåliga) för att klara uppdragen.

HÅLL UTKIK EFTER...

GUNGELI-GUNGET

När marken börjar böja och gunga, tar du och hoppar upp och surfar på vågorna. Effekten är fantastisk, fast kanske lite för bekant för folk som bor i San Francisco. Om Lost Toys någon gång ger sig på att göra ett surfingspel lär de få en hit.

PSM TYCKER

POÄNG

- Läcker grafik
- Nyskapande spelbarhet
- Enormt beroendefrekallande

POÄNG

- Ingen personlighet
- Kan bli tjatigt
- Enormt frustrerande

VÅRT STALLTIPS

Spelet är uppfriskande annorlunda och ansträngar sig verkligen för att så förbli sed assor av minispel och bonusnivåer. Det är lätt att bli besatt av att försöka klara spelet, men ayckat kosser att hänga på svårighetsnivån och huruvida det är värt att spela om. Vänta på vår exklusiva demo.

EN SMYGTITT PÅ FRAMTIDENS TEKNIK...

Domedagen

- Bekräftat releasedatum för PS2 i Europa
- Största startfältet för en konsol någonsin är bekräftat
- Designen modifierad för Europas och Nordamerikas modeller
- PS2 förväntas förändra underhållningens framtid

Just när vi börjat tro att man inte kunde bli *mer* upphetsad över PS2 kommer Sony med en ny överraskning

26 oktober år 2000. Ett datum som alla med det minsta lilla TV-spelsintresse ska lägga på minnet. Skriv det i din dagbok eller tatuera det i pannan med spegelvänd text. Bara du inte glömmer bort datumet. För det är den dagen du kommer kunna gå ut till en butik nära dig och be om en viss maskin kallad PlayStation2, i PAL-version. Sony har talat om att konsolen släpps i USA och Europa samtidigt. I USA kommer den kosta 299 dollar. Omkring en miljon PS2-konsoler kommer finnas att köpa den första dagen.

Mellan 26 oktober och 31 mars 2001 kommer två miljoner maskiner till att anlända till Europa. Är det tillräckligt många? Vi är nästan säkra på att det inte är det (förbeställ ett exemplar nu) efter att ha hört nya snaskiga detaljer på Sonys presskonferens i L.A. För tillfället tillverkas ungefär 270 titlar till PlayStation2 och Sony tror att ungefär 50 av dem kommer finnas i handeln mellan september och december i år. Insatta försäljare tror att de första spelen kommer dyka upp med ett rekommenderat pris på cirka 500 kronor. När det gäller titlar som släpps samtidigt som konsolen har Sony Computer Entertainment Americas (SCEA) direktör Kaz Hirai uttalat sig; "Alla genrer kommer representeras, vare sig det är racing, RPG, sport, slagsmål eller äventyr."

Utmärkta nyheter. Men det är också något annat på gång, maskinen kommer skilja sig från den japanska versionen på flera sätt. Dels kommer DVD-videospelaren vara inbyggd i hårdvaran – man kommer inte behöva ladda i dem från ett minneskort. Men ännu bättre är att PAL-versionen kommer ha en expansionsport som är kompatibel med en 3,5 tums hårddiskdriver och en adapter till ethernet.

Varför är då detta viktigt? Hirai säger att "det frivilliga expansionspacket och den hårddiskdriver, som ska finnas tillgängliga som kringutrustning, kommer leda till en bredbandsrevolution."

Vad betyder det? Chansen finns, om man redan är online, att man går upp på internet via ett analogt standardmodem. Man kan fortfarande göra det med PS2 genom att plugga in ett USB-modem i konsolens USB-port. Men gamla modem lider av att de är långsamma och därmed begränsar den service som finns tillgänglig. Man kan få mycket snabbare överföringshastighet med bredbandsteknologi som ADSL (Assymetric Digital Subscriber Line) och kabelmodem.

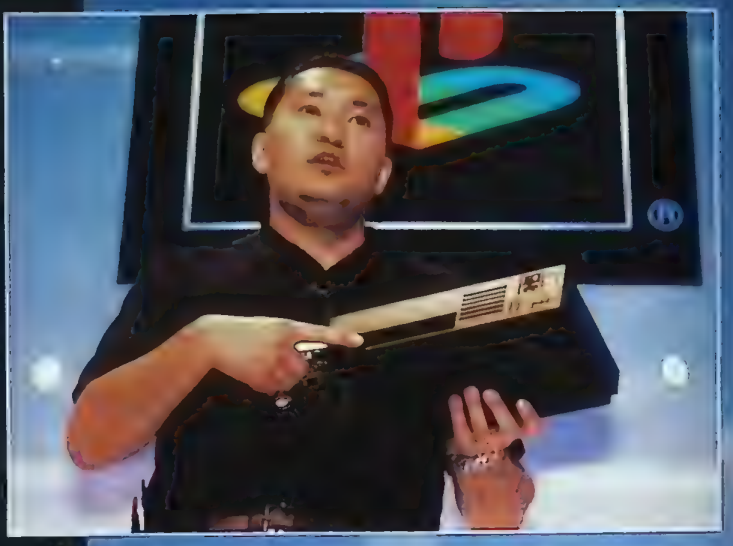
Internetanalytiker tror att bredbandsteknologi kommer finnas tillgänglig i de flesta hushåll inom fem till tio år och att det kommer leda till en underhållningsrevolution. PS2 kommer kunna använda denna teknik med hjälp av sin adapter till ethernet som ger tillgång till bredbandsnätverket. Och hårddiskdrivern ska ge tillräckligt med utrymme för att kunna utnyttja den interaktiva underhållningen.

SCEA:s vice direktör i tredjeparts-research och utveckling, Phil Harrison, förklarar deras vision; "Vad är PlayStation2:s bredbandsnätverk? Jo, helt enkelt ny digital underhållning, service och kommunikation via PlayStation2 och digital television."

Sony föreställer sig en server på nätverket som låter dig ladda ner vilket som helst av de 3000 spelen som redan finns till PlayStation. Men hur blir det med PlayStation2-spel? Över till Harrison igen; "Detsamma gäller PS2-innehåll, -demos och episodisk underhållning. Tanken är att man ska kunna använda ett spel tillsammans med bredbandsnätverket. Till exempel ladda ner nya bilar till *Gran Turismo* och liknande spel, spela flera stycken i ett sportspel eller få nya upplevelser i ett RPG. Möjligheterna är oändliga."

Bredbandsnätverket kommer inte att byggas av bara Sony. Men med PlayStation2, som beräknas leda de nya nöjena kan du slå dig i backen på att de kommer spänna sina finansiella muskler och använda all sin teknologiska expertis för att det ska lyckas. Bredbandens riktiga potential kommer inte kunna utnyttjas på ett par år och hårddiskdrivern beräknas inte komma förrän 18 månader senare. Men när du går ut från din lokala handlare med en smart blå låda under armen kan du vara säker på att du inte bara köpt ännu en konsol. ■

Mark Donald



SCEA:s president håller upp en tidig version av den amerikanska och europeiska versionen av PlayStation2, med en tänkt hårddisk som ska sättas in bak på den lilla fina lådan.

Foto: **Gavin Roberts**

KOLL PÅ FRAMTIDEN
SVENSK

Av: **Mike Goldsmith** Foto: **Gavin Roberts**

METALL-GURU

DET ÄR SPELET SOM VÄRLDEN VÄNTAT PÅ. DET ÄR SPELET SOM FICK HELA TV-SPELSINDUSTRIN ATT TAPPA HAKAN PÅ E3-MÄSSAN I MAJ. DET ÄR *METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY*, OCH DET ÄR DET FÖRSTA SPELET SOM VISAR VAD PLAYSTATION2 VERKLIGEN HANDLAR OM. PSM ÅKTE TILL L.A. FÖR ATT FÅ EN EXKLUSIV INTERVJU MED HIDEO KOJIMA, MANNEN BAKOM *METAL GEAR*.

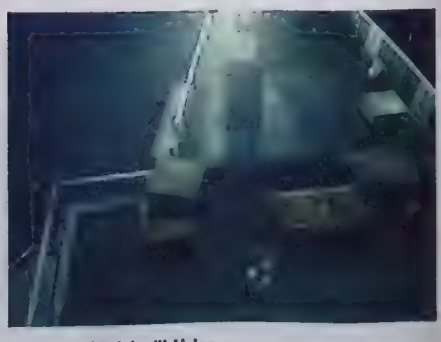
Mannen som ligger bakom *Metal Gear Solid 2* och som är president på KCEJ, Hideo Kojima.

Det är torsdag 11 maj, klockan 11:59. Mannen till vänster om oss ser nervös ut. Runt om honom står en stor folksamling som är lika spända, eftersom showen snart ska börja. Varför? Jo, för att de snart ska få se nio minuter ur ett TV-spel. Ingenting särskilt kan tyckas eftersom det är på E3, världens största spelmässa. Men det här är inget vanligt TV-spel. Det är *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* och den stora massan väntar på att få se hur en viss Mr Solid Snake kommer se ut på PlayStation2.

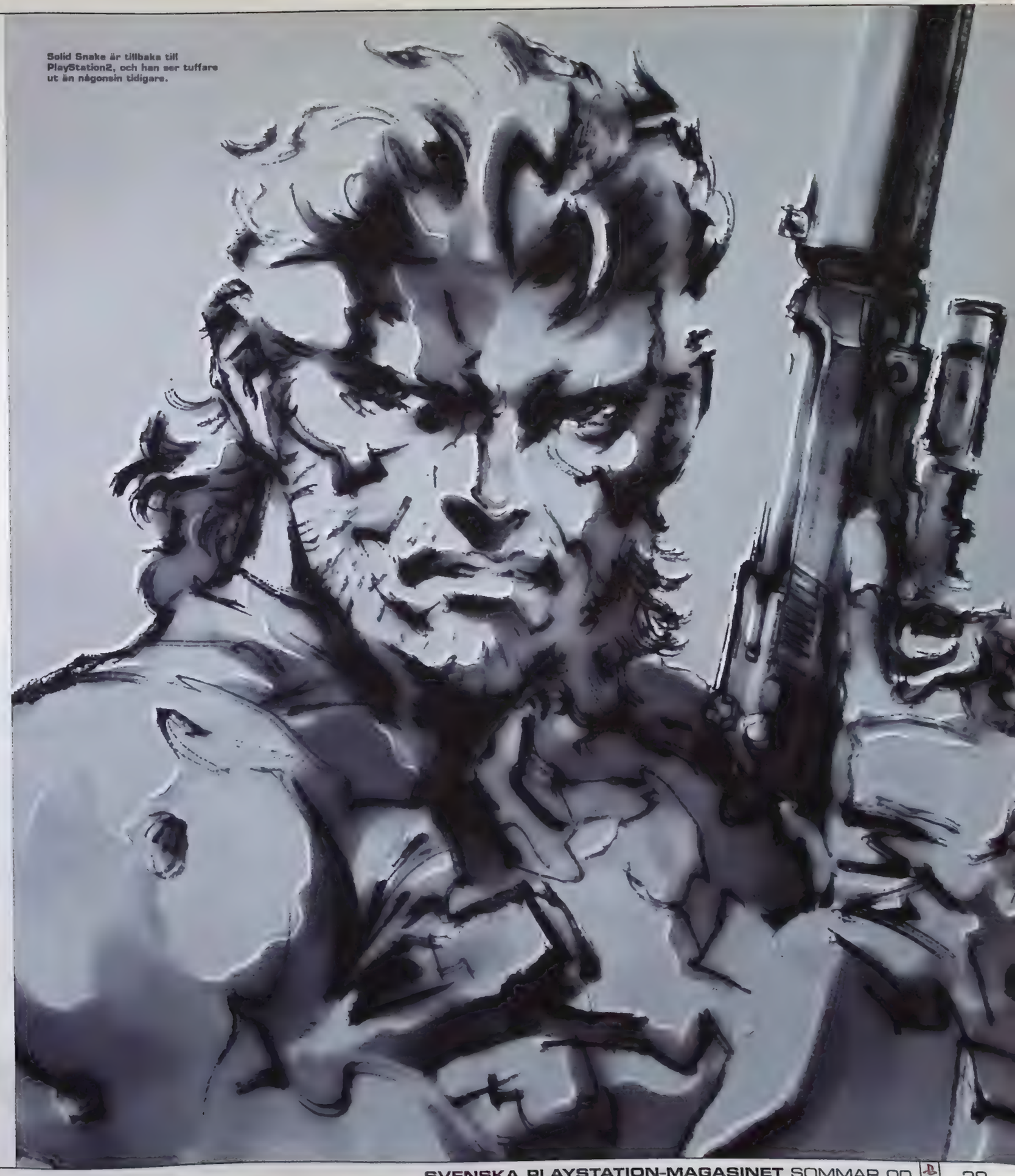
Nio minuter senare ser mannen till vänster ut att vara lättad. Folk skakar hand med honom och ser mycket berörda ut, eftersom de knappt trodde sina ögon under de nio minuterna. Men leenden på deras läppar avslöjar att de inte bara sett mässans bästa spel, utan också något som kan komma att förändra världens syn på TV-spel. Vår vän ler, tackar för allt beröm och slingrar sig sedan snabbt tillbaka in i VIP-delen av Konamis bås. Han måste känna en enorm lättnad – igår trodde inte Hideo Kojima att någon skulle gilla det...

Spola tillbaka 19 timmar då PSM just varit med på världspremiären av *Metal Gear Solid: Sons Of Liberty*. De nio minuterna, som visades för en särskilt utvald grupp journalister, är utan tvekan det bästa PlayStation2-spelet som är under utveckling. Det utspelar sig till en början på ett tankfartyg ute i en storm. Och med i spelet finns, förutom Solid Snake, en mängd trupper, en ny kvinnlig karaktär, *Matrix*-liknande kameraeffekter, en viss "bror", små fragment som kan kallas handling, stentuff action, mycket humor, riktigt gott om atmosfär och en helt enorm robot som heter Metal Gear Ray.

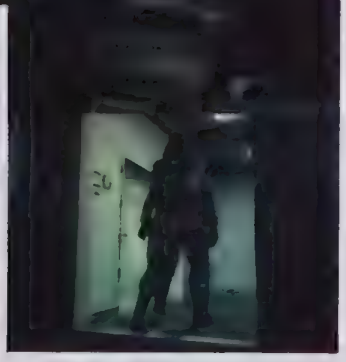
Vi skulle kunna fortsätta hur länge som helst – vilket vi också gör i "Så vad handlar MGS2?", men läs först vad mannen bakom alltihop hade att säga. PSM pratade kort med Kojima-san på torsdag morgon och sedan igen mot slutet av dagen, då tillsammans med Yoji Shinkawa som designat karaktärerna *Metal Gear*. Kojima ville kanske inte prata så mycket om handlingen eller karaktärerna men vi fick ändå reda på en del om TV-spelens framtid. Fortsätt läsa... ▸



Ljuseffekter är det gott om. Snake har sin vanliga förkärlek till lådor.



Solid Snake är tillbaka till PlayStation2, och han ser tuffare ut än någonsin tidigare.



Du kan klara hela spelet utan att behöva döda någon.

▸ Varför New York?
(Skrattar) Det kanske inte är huvudstaden, men det är ändå USA:s centrum. Och inte bara USA:s, det är även kulturens och ekonomins centrum. Om vi skulle välja en plats som Snake skulle besöka var det utan tvekan New York.

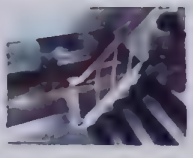
Berodde det på personligt intresse av amerikansk kultur och film?
Amerikansk musik, film och litteratur är alla viktiga delar av min personlighet. När det gäller *Metal Gear* är väl influenserna ännu större.

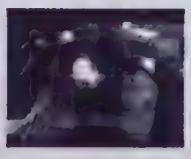
Vi fortsätter med spelet. Vad skulle du säga är den viktigaste skillnaden mellan *Metal Gear Solid* och *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty*?
Den stora skillnaden är antalet fiender du kan möta och deras artificiella intelligens – de är så mycket smartare än i det förra spelet. Med fler smarta fienden som omringar dig kommer det bli så mycket mer spännande att spela *Metal Gear Solid 2*.

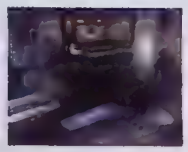
***Metal Gear* har alltid blandat action med skärpa och subtilitet.**
Ja. Det jag velat göra i *Metal Gear 2: Sons Of Liberty* är att få spelarna att "känna" luften – avstånden mellan karaktärerna, atmosfären, temperaturen, luften, allt det där. Det är riktigt svårt att göra med datagrafik – allting ser så självklart ut och det är svårt att uttrycka något som inte är där. Vad jag vill göra är att använda en massa effekter, som moln och dimma, så att folk kan se skillnader i luften... Fysiska ting som man inte brukar se i TV-spel. Vi använder mycket av den kalkylerande styrkan från PlayStation2:s Emotion Engine (känslomotor) för att skapa sådant.

Känsla verkar vara ett nyckelord – känslan kretsade tidigare kring uppfattningen av att man smög omkring. Det är något som många PlayStation använt sig av sedan dess.
Jag har utvecklat smygkonceptet, så att det skiljer sig från andra spel. I övriga spel, där smygande förekommer, gömmer man sig för att döda fienden. Det jag försöker göra i mitt spel, är att låta karaktären gömma sig, bara för att komma undan. Man behöver alltså inte döda fienden för att komma undan.

En sak som var tydligt på gårdagens premiär var att det kändes väldigt mycket som en filmtrailer. När kraften i PlayStation2 nästan kan låta dig göra en film börjar man undra om du funderat på hur ett spel som *Metal Gear* skulle göra sig på vita duken.
Det *Metal Gear* jag vill göra måste vara ett spel, eftersom *Metal Gear* för mig handlar om att en spelare kan flytta omkring karaktären på egen hand – interaktivitet är nyckeln. Det är vad jag vill. Om en Hollywoodregissör vill göra en *Metal Gear*-film, så får han gärna göra det, men jag är inte alls intresserad. För mig är *Metal Gear* ett spel.





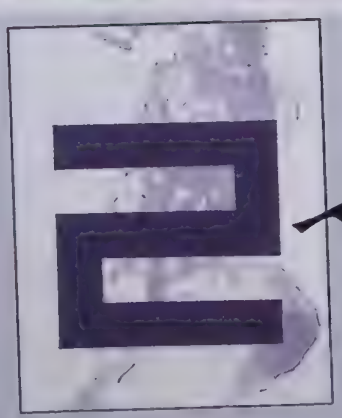


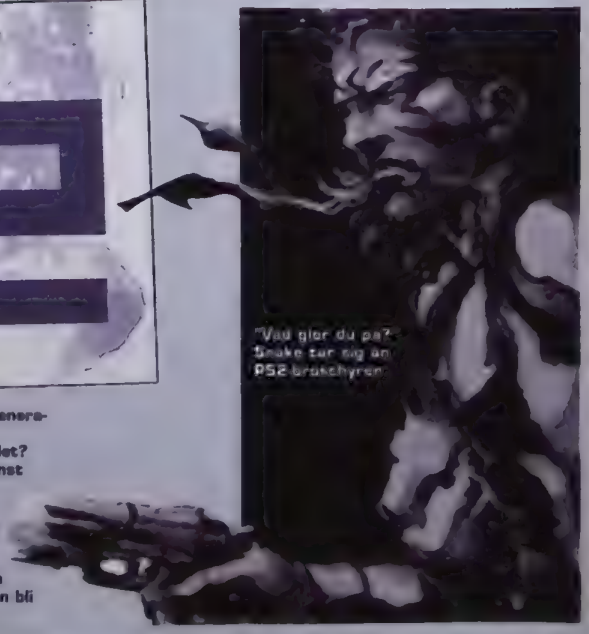
SÅ VAD HANDLAR MGS2 OM?

DET GÅR INTE EXAKT ATT SVARA PÅ, MEN HÄR ÄR NÅGRA DELAR UR STORYN OCH NÅGRA GISSNINGAR OM VAD SOM HÄNDER I METAL GEAR 2...

Eftersom spelet bara är 10% klart undviker Kojimasan att avslöja alltför mycket vad Metal Gear Solid 2 handlar om. Det framkom från vår intervju, att det är några år senare än förra spelet. Även titeln talar om att de nya skurkarna är the Sons Of Liberty. Vi antar att dessa är amerikanska superpatrioter (en av helikoptrarna i trailern hade en rod stjarna...), som anlitat Revolver Ocelot (och kanske Liquid Snake). Deras uppdrag är att stjala data från ett experiment dar Metal Gear Rex ingår. Metal Gear Ray tycks vara en utveckling av Rex.

Istället för bara en robot, kommer antagligen flera Metal Gears att attackera New York. De patriotiska terroristerna vill förinta den amerikanska kapitalismen. Vad kan vara battre för det, än att kapa ett antal Metal Gears, och förinta New York? Solid Snake lär bli inblandad i en enorm uppgörelse mot Metal Gear Ray på frihetsgudinnan (givetvis gissar vi bara nu). Det lar också bli en stor mangd grál med den nya kvinnliga karaktären – som kanske är Daughter Of Liberty.
På annat håll har Kojimasan sagt att spelet ifrågasatter "effekterna av ett digitaliserat samhalle." I spelbroschyren fortsätter han med att säga att "varelserna utvecklas genom att blanda gener och föra vidare genetisk information till kommande generationer. Hur förs då saker som inte är del av vår genetiska information – ens tanker, känslor, själ, kultur och historia – vidare framåt? Varför bryr sig inte naturens lag om ursprunget av sådana saker? Vad bör vi föra vidare med hjälp av inspelning som är unikt för människan – tal, skrift, musik, bilder, etc? Och är det vår plikt att föra över sånn saker? Det huvudsakliga temat i MGS2 handlar om att lämna själen och sätt att leva till kommande generationer."
Så vad betyder allt det? Era gissningar är minst lika bra som våra. Men om Kojimas tankar kretser kring frågor som genetik, DNA, minnen, digital data, sanning och logn så lär handlingen bli allt annat än tråkig.





”Det jag velat göra i *Metal Gear 2* är att få spelarna att ’känna’ luften – avstånden mellan karaktärerna, atmosfären, temperaturen…”

Du använde mycket humor i spelets trailer.
(Skrattar) Ja, det kommer vara många roliga inslag i spelet. Jag är från den västra delen av Japan – Kansaiområdet. Kansai är känt i Japan för att få fram många komiker. Det verkar som det ligger i blodet, jag måste göra roliga saker. Till och med damer på gatan är komiker. Varför? Jag vet inte – de kanske inte är så reserverade och gillar att skämta.

Klockan är 11:59 och Kojima-san har ett möte med fronten i Konamis bås. Vi följer med för att se den nio minuter långa filmen igen och sedan träffa honom igen klockan 17:00. På något sätt ser han fortfarande pigg ut och utan tvivel är han lättad över att dagen gått bra och att den snart är slut.

Sedan vi såg dig för några timmar sedan har trailern visats sex gånger. Hur har reaktionerna varit?
Tja, de verkade gilla vad de såg. Om jag är glad? Ja!

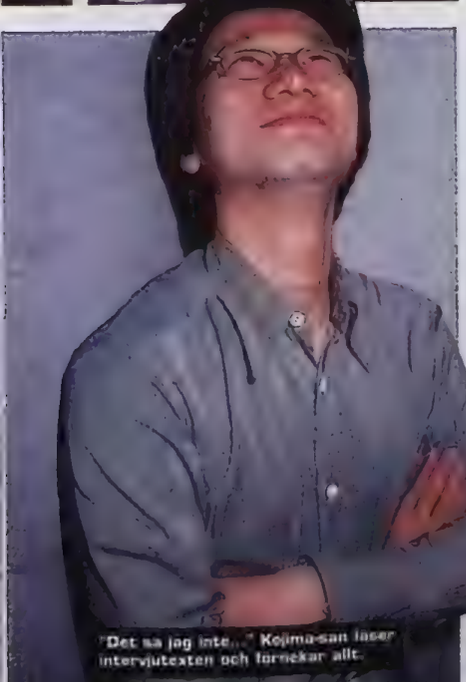
Vi pratade tidigare om spelets filmiska stil – vilket också är uppenbart i och med användandet av soundtrack och Harry Gregson-Williams (kompositör i *Enemy Of The State* och *The Rock*). Vad har du för planer när det gäller ljudet i *Metal Gear 2*?
Det är en sak vi inte kunde göra förut, som vi nu kan göra i det nya spelet. Det är en komposition som kommer spelas under spelet och som förändras medan man spelar. Jag säger inte att den kommer förändras till en ny komposition, men den kommer förändras beroende på hur man spelar. Till exempel kommer slagverken bara in när Snake hamnat i en dålig situation. Det är som om en hel orkester står bredvid den som spelar. Så varje gång Snake möter nya fiender, är i en svår situation, möter en motståndare med ett stort vapen, eller vad som helst, så kommer samma låt spelas på ett annorlunda sätt.

En annan stor förändring är att man kan spela i förstapersons-perspektiv. Det fanns med i *MGS: Integral* (*Metal Gears* tilläggsskiva), men togs bort när det släpptes i Europa som *Special Missions*. Vad planerar du att göra med det här?
För det första kan man inte se ur förstapersons-persektiv när man går omkring – bara ur tredje persons. Men man kan skjuta ur första personsvy. Fördelen med det är att man kan flytta omkring sitt sikte överallt – man kan skjuta i huvudet, armen, midjan, foten. Det kan man inte göra i tredje personsvy. Då kan man bara skjuta folk i magen. Genom att kunna sikta på olika ställen kan man träffa en mugg på ett bord och sådana grejer. Man kan träffa ett rör på ett särskilt ställe så att det kan spruta ut ånga i en särskild rikting.

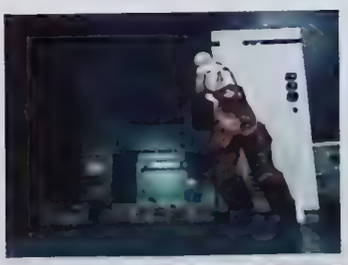
I trailern sköt Snake rakt på ett rör och verkade göra det för att förblinda sina fiender innan han sköt dem.
Ja, man kan faktiskt klara spelet utan att använda första persons synvinkel överhuvudtaget. Men man kan spela strategiskt – till exempel skjuta sönder en persons radio innan han kallar på fler fiender. I videon skjuter en av motståndarna sönder lampan när han har på sig infraröda glasögon. Det är mycket strategiskt och även Snake kan göra det. Om Snake råkar ha sina glasögon och fienden inte har det kan han göra det. Det går alltså inte att göra i tredje persons synvinkel, eftersom man då inte kan sikta på lampan.

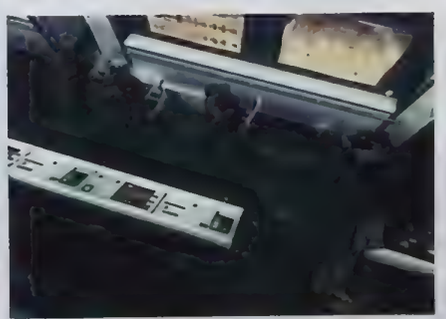
Filmiska bakgrunder tyder på en interaktiv värld – en värld som du ger till spelaren och låter dem avgöra hur de vill ta sig genom den.
Precis. Det roligaste med ett spel är att kunna göra vad man vill.

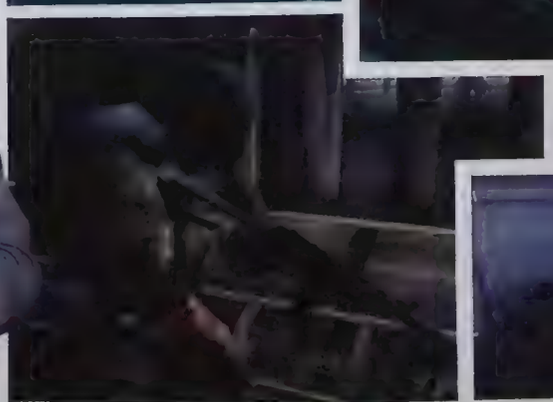
Men förändrar det rollen som spelregissör? Tillverkar du nu bara världar och inte handlingar och historier?
Det är väl inte riktigt så. Ja, jag står för miljön, men jag gör också en story som spelaren måste följa. Det spelaren kan välja är hur snabbt han/hon vill ta sig genom spelet. Jag tänker fortfarande på



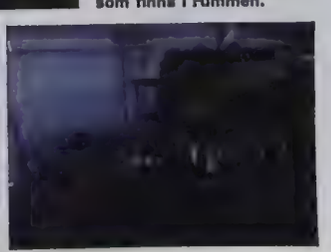
”Det sa jag inte…” Kojima-san läser intervjutexten och förnekar allt.







Detaljrikedomen är helt enorm. Spelaren kommer att kunna skjuta sönder de allra flesta föremål som finns i rummen.

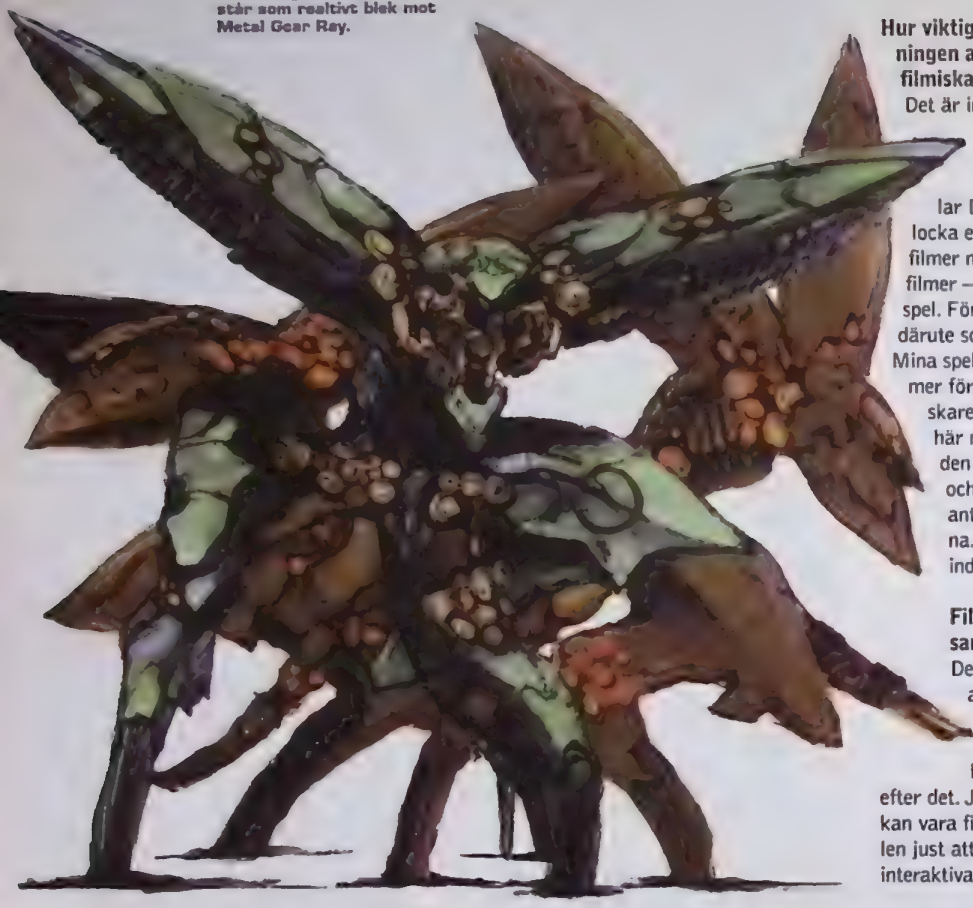


PREMIÄREN

PSM:S RESA FÖR ATT SE VÄRLDSPREMIÄREN AV *METAL GEAR 2* OCH EN HEL ÅTERGIVNING AV TRAILERN, RUTA FÖR RUTA.

Medan de flesta på E3-mässan såg *Metal Gear*-filmen på torsdagen hade vi på PSM turen att få se den dagen innan på en ljudscen i Universal Studios. Klädd i en beige kostym sade Kojima att han var ”väldigt begeistrad” över att vara tillbaka på E3 där det första *Metal Gear Solid* gjort en sådan succé tre år tidigare. ”Jag är tillbaka,” sade han lite skrytsamt innan hans nya skapelse visades upp. Här är en återgivning av den nio minuter långa filmen, sekund för sekund. Kom ihåg att bara de första fem sekunderna med regn var datagenererat – resten var bara klipp ur spelet…

00:00 ”Följande förhandsvisning har godkänts för offentlig visning The Gaming Association Of KONAMI!” Det ser redan ut som en filmtrailer. Härligt.
00:16 Snö flyger runt på en stormig himmel en sen natt. Trevligt.
00:23 ”Det här är Snake. Octacon, hör du mig? Ja, det är jag. Jag hör dig Snake,” svarar Octacon (Hal Emmerich).
00:30 ”Du fick vänta på mig, eller hur?” säger Snake. En oljetanker kommer in i bild. ”Jag är nu vid smuggelplatsen.” Vinden viner. ”Efter Shadow Moses såldes väl information om *Metal Gear* på den svarta marknaden, eller hur?” Det börjar bli intressant.
00:43 Snake kommer upp på oljetankerns däck, blixtrande som Arnie i den första *Terminator*-filmen. Han ser stenhård ut. ”Och sedan sprids epigoner över hela världen.” (Epigoner betyder efterträdare eller avkomma, förresten.) Octacon fortsätter, ”*Metal Gear* är inte längre ett speciellt vapen. Den nya modellen designades för att slåss mot den. Vi har hört att den nya *Metal Gear* transporteras i hemlighet.” Snake backar upp, med regn piskandes i ansiktet och hans kamouflageuniform är helt genomblöt. ”Jag skulle ha tvekat från början…”
01:06 Musiken når ett crescendo när stormen slår emot tankern. En röst hörs plötsligt: ”Shalashaska har landat.” Vänta, är inte det namnet de använder på… En helikopter kommer, fylld med kamouflerade och glasögonprydda soldater. ”Jag går in i fästet nu… Hur går det för dig?” ”Vi har tagit över alla de övre utrymmena,” svarar någon som låter som Mei Ling på komradion. ”Ter de över det?” tillägger Octacon. Soldaterna rör sig, mycket realistiskt, genom regnet, siktar med sina gevär och skär av halsar. ”De är ute efter styrningen.”
01:19 ”När vi får det sänker vi fartyget.” Soldater strömmar nu genom skeppet, med gevärssikten pekandes in i alla skrymslen och vrår. ”Vem styr?”
01:23 ”Det är bara han som fått VR-träning.” Det måste vara han.” Men om det är Snake som pratar, vem är det då han menar?
01:25 ”Vad tänker de göra? Det är kört för oss om Metal Gear kommer i deras händer.” Aha, de där soldaterna kanske är the Sons Of Liberty.
01:34 ”Du lovade att lämna gruppen efter denna operation.” säger Snake. Fler soldater kommer ner från helikoptrar, med rep som realistiskt ringlar omkring i vinden. ”Det tänker jag inte.” svarar Mei Ling ”Gruppen är min familj. Jag har ingen annanstans att ta vägen.”
01:37 ”Det här är ett land byggt på frihet.” Knappast med alla dessa soldater ombord. När bloten slår ner i skeppet och regndroppar kommer på kamerelinsen reser sig Snake upp. Det skvätter vatten



Metal Gear Rex må ha sett farlig ut, men framstår som realtivt blek mot Metal Gear Ray.

storyn, och ser till att spelaren går hit eller dit. Jag kommer fortfarande vara regissören.

Hur viktig är PlayStation2 i tillverkningen av dessa nya interaktiva, filmiska spel?
Det är inte riktigt maskinens kapacitet som är det viktigaste. Det som är bra med PlayStation2 är att den spelar DVD-filmer. Det kommer locka en helt ny målgrupp som vill se filmer med maskinen – även gamla filmer – men som också vill spela spel. För tillfället finns det inga spel därute som passar de filmintresserade. Mina spel är filmorienterade och kommer förmodligen passa dessa filmälskares önskemål. Jag tror att den här nya publiken kommer vilja ha den här typen av filmiska spel och andra företag kommer antagligen börja tillverka sådana. På det sättet kommer spelindustrin flyttas till nästa nivå.

Film och spel flyter alltså samman?
Det är vad jag vill göra. Jag vet att vi inte, visuellt, kan slå filmerna med spelens grafik – filmer kommer alltid vara bättre – men jag strävar inte efter det. Jag tillverkar spel. Även om de kan vara filmiska är det bästa med spelen just att man kan spela dem – de är interaktiva. Om man ser det som ett helt paket, ett spel med filmliknande inslag men med total interaktivitet, kan spelet bli bättre än en film. Det är vad jag siktar på.

"Bättre än film." Är det där potentialen med on-line kommer in?
(Skrattar) Det är möjligt.

Låt oss prata om handlingen i *Metal Gear 2* (se "Så vad handlar MGS2 om? "). I pressreleasen hävdar man att spelet är "alarmet för det digitala samhället" och att det "vill föra vidare minnen och (ett) sätt att leva till kommande generationer." Kan du utveckla det.
(Skrattar) Det har med historien att göra. Tyvärr kan jag inte avslöja särskilt mycket. Varningen har att göra med att man spelar ett TV-spel, och det är något digitalt. Man spelar i en digital och virtuell värld, vilket kan medföra risker. Du lär förstå när du spelar spelet.

Solid Snake tycks ha en förkärlek till lådor. Kommer det att förekomma interaktiva inslag med lådor, som i de tidigare delarna?
Lådorna kommer att finnas kvar.

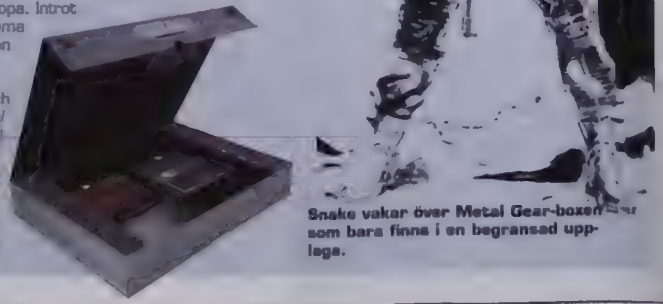
Om du inte kan prata om specifika saker, kan du istället säga om dessa teman är viktiga för dig – att föra vidare minnen och "att bryta sig loss från återhållandet (DNA)", temat i det första *Metal Gear Solid?*
Jag tycker personligen att det är mycket

MERITFÖRTECKNING

VEM ÄR DEN DÄR KOJIMA EGENTLIGEN?

1963: Född 24 augusti i Setagaya i Tokyo.
1986: Flyttar till Kobe som tonåring och bor där resten av sin ungdom. I skolan börjar han göra 8mm-film och skriva [illegible]
1986: 23 år gammal börjar Kojima på Konami som spelplanerare.
1987: Planerar, skriver och regisserar *Metal Gear* till MSX. Spelarna imponeras av det innovativa konceptet, det dramatiska manuset, effekterna och de detaljerade miljöerna. Allt det var då helt nytt i actionspel.
1988: Planerar, skriver och regisserar *Snatcher*, ett äventyr som blandar *Bladerunner* med *Monkey Island*-liknande grafik. Släpps på PC Engine, MSX, MegaCD och PlayStation (endast i Japan).
1990: Planerar, skriver, regisserar och gör grafiken till *Metal Gear 2: Solid Snake*. Än en gång till MSX.
1994: Planerar, skriver och regisserar *Policenauts*, en uppföljare till *Snatcher* på PC Engine, Mega CD och PlayStation (bara i Japan).
1998: Milstolpen. Planerar, skriver och regisserar *Metal Gear Solid* till PlayStation – ett spel som inte bara introducerar smygande i TV-spelens lexikon utan också säljer över 5,5 miljoner ex världen över (mars 2000). Och, inte att förglömma, får 10/10 i PSM.
1999: Blir vice direktör på KCEJ. Ser nu över alla spel på KCEJ, däribland PlayStationversioner av *BeatMania*, *DrumMania* och *Guitar Freaks*.
1999: Planerar, skriver, regisserar, redigerar och gör grafiken till *Metal Gear Solid: Integral*. Det är en tilläggsskiva, släppt som *Special Missions* i Europa. Introt gjordes av Kojima med hjälp av en PlayStation2.
2000 Producerar och planerar *Metal Gear Solid 2* och det nya *Z.O.E.* I över ett år. 2001 kan bli ett ganska bra år...

Omslagen till två av Kojimas tidigare spel: *Snatcher* (1988) och *Policenauts* (1994).



Snake vakar över Metal Gear-boxen – som bara finns i en begränsad upplaga.

viktigt att föra vidare minnen. Om man går tillbaka till spelet, så gäller väl varningen att de idéer som vi nuförtiden lämnar till nästa generation är digitala. Vi lämnar musik på CD, film och på DVD... Det är bara delar av dataminne, så all överföring görs digitalt. Jag antar att en av frågorna som hör ihop med det temat är huruvida vi verkligen behöver föra över dessa saker till nästa generation. Min personliga känsla säger att vi behöver det.

Du verkar arbeta minst lika noggrant med detaljerna i spelets inneboende fysik – och det inkluderar bakgrunden lika mycket som huvudpersonen.
Istället för att använda maskinens kraft till att rita varje litet hårstrå, varje liten por eller varje liten rynka har jag försökt göra en realistisk värld där allt använder sig av fysikens lagar. Du kan ta del i allt det här. Det är en 3D-värld där du kan "känna" luften, temperaturen, fukten – allt det där.

Vilket måste leda till att den traditionella styrningen med handkontrollen känns begränsad. SCEA:s vice direktör för tredjeparts-undersökning och –utveckling Phil Harrison säger att Sonys labb jobbar med röststyrning...
Jag skulle vilja jobba med röststyrning i något av mina spel. Det skulle passa *Metal Gear*. Till exempel att bara kalla på Codec via komradion.

Under tiden har du den nya Dual Shock 2 att jobba med. Kommer du använda dess analoga knappar i *Metal Gear 2?*
Ja. Jag kommer använda varje knapp, eftersom det är så det fungerar. Till exempel, om du trycker långsamt på knappen kan du rikta pistolen långsamt. Om du går snabbt kommer du rikta den snabbt. Om du riktar den analoga styrspaken snabbt uppåt kan du krypa snabbt – men kryper du snabbt kommer det låta och då hör fienden dig. Du kan sticka ut huvudet bakom väggar långsamt, och när du har fingret på avtryckaren måste du långsamt dra bort det, annars kommer du att skjuta av misstag.

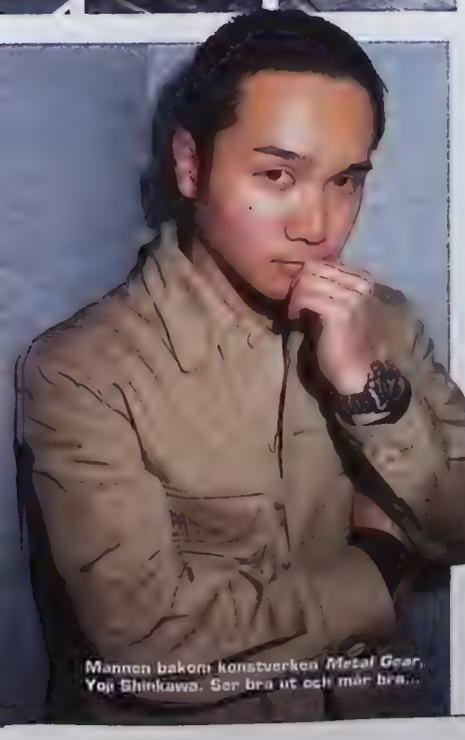
Man kommer kunna använda mer än bara traditionella vapen. Igår sa du att bedövningspilar introducerats och att man till och med kan klara spelet utan att döda någon.
Det är det enda jag avslöjar nu. Uppenbarligen kommer det finnas nya vapen. Några av dem finns i verkligheten medan andra är påhittade, antingen med hjälp av högteknologin man ser eller min egen fantasi.

Bedövningspilarna... Om man använder dem i första persons synvinkel kan man tajma hur snabbt motståndaren ska svimma. Skjuter man honom i benet vinglar han en liten stund men...
Det är så det fungerar. Skjuter man honom i hjärtat ramlar han ihop på en gång.

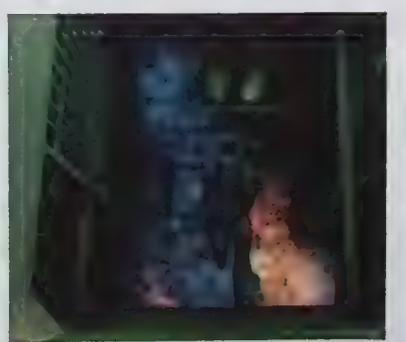
En fråga till Mr Shinkawa (karaktärs- och mekanisk designer i *Metal Gear Solid 2*). Det nya *Metal Gear Solid* har en väldigt organisk, mycket insektsliknande design...
I det första *Metal Gear* ville jag att Metal Gear Rex skulle vara mer utav en dinosaurie. Men med maskinens begränsningar kunde vi inte ha för många polygoner. Det var tvunget att bli fyrkantigt. Även rörelserna fick bli väldigt robotaktiga. Med PlayStation2 kunde jag ha fler polygoner och få kurvorna att likna ett monster – inte en dinosaurie, utan ett riktigt monster. Jag antar att det är en utveckling – från en dinosaurie till ett monster.

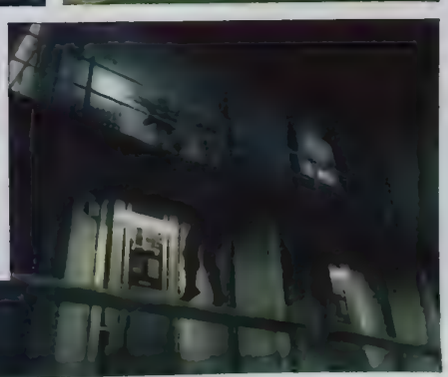
Det måste varit en utmaning att designa Snake på PlayStation2.
I grund och botten följer jag samma linje som i det första spelet. I *Metal Gear Solid* innebar polygonerna som användes till modellerna att karaktärerna inte behövde ha öron, ögon, näsa eller mun. Men i *Metal Gear Solid 2* – med maskinens polygonkapacitet – kommer man att se ögonen, näsan, allting.

"Ett spel med filmliknande inslag, men med total interaktivitet, det kan bli bättre än en film. Det är vad jag siktar på."



Mannen bakom konstverken *Metal Gear*, Yoji Shinkawa. Ser bra ut och mår bra...

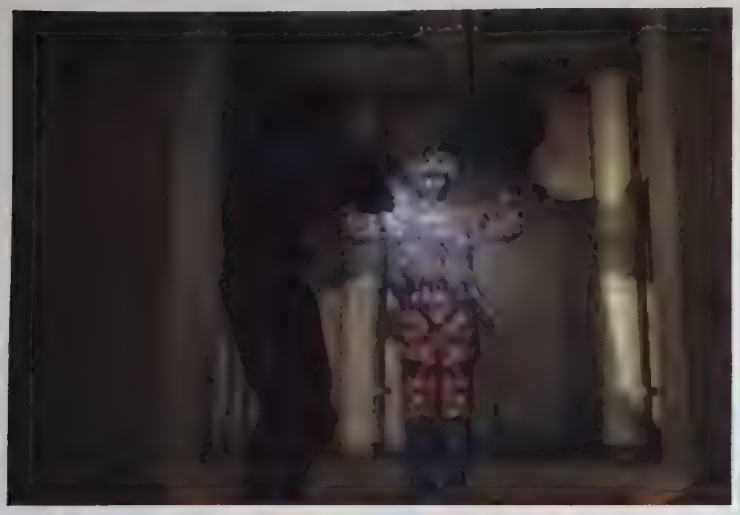


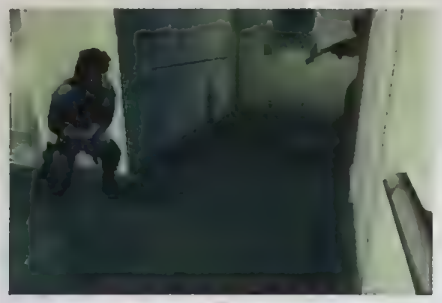


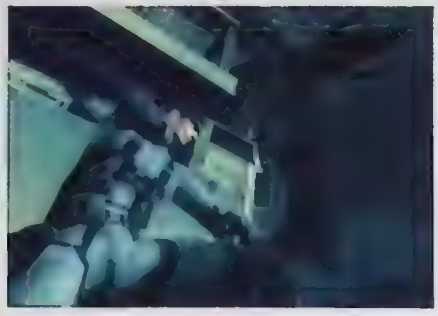
Ta en titt på hur det såg ut på premiären. Ja, det är vår Daughter Of Liberty högst upp till vänster.

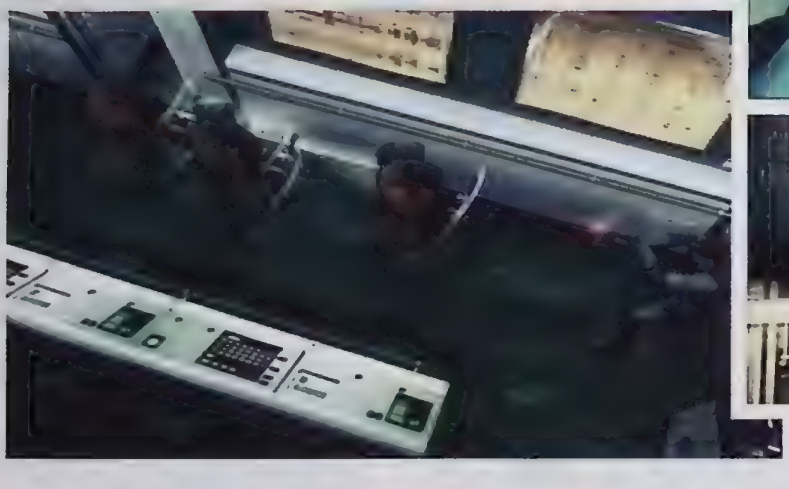
PREMIÄREN FORTS.

från hans fotsteg och allt återspeglas otroligt snyggt medan han smyger väg.
01:52 Snake börjar kika runt hörnen. Hans kropp har perfekt anatomi i realtid. Innan han springer fram för att möta sin fiende sänker han sin haka när han försöker lugna sig. Det ser helt fantastiskt ut. Sedan börjar han krypa på den våta marken, och regndroppar studsar på honom. Den filmiska känslan är påtaglig...
02:04 Snake springer uppför trappan, och blixtarna kastar skuggor överallt. Det ser bättre ut än på film!
02:18 Vakterna använder ficklampor för att hitta Snake.
02:25 Och då är det dags för Sniper Mode. Ett snabbt hopp tillbaka till tredje persons synvinkel och motståndaren får en bedövningspil i skallen. De patenterade Zzzzz:na dyker upp och han har somnat.
02:38 Var är Snake? Han hänger i kranen och glider iväg för att inte bli upptäckt. Ett skutt över staketet och sedan bär det av.
02:55 Fler filmiska kameravinklar och film noir-skuggor, när Snake springer uppför trappan. Han smyger längs korridorerna och en inzoomning visar hans muskler. Skuggorna återges perfekt tack vare perfekt belysning. Här kommer en vakt. Men Snake fångar hans skugga innan han kommer in i bild. Vakten är borta.
03:14 Snake kommer fram igen. Han stöter på en ny vakt som sitter och skakar. Vakten sträcker omedelbart upp händerna och ger upp. Får han komma undan? Nej, han får smaka på ett slag och en rundspark.
03:22 Nu är Snake inne i ett labb ombord och måste smita förbi en vakt. Han kastar en tom burk, för att distrahera vakten som vänder sig om och undrar vad som händer. Snake tar ett snabbt skutt och rullar framåt. Det ser underbart ut. Vakten står kvar med ett frågetecken ovanför huvudet.
03:50 Efter att bara ha sprungit omkring en stund hittar Snake en död kille i ett skåp. Han sätter tillbaka honom och gömmer sig sedan i skåpet bredvid. Det går över till första persons synvinkel och vi får genom ventilen se att vakterna letar efter honom – de hittar honom samt ett utropstecken, och ett larm får göra sina första framträdanden.
04:20 "Vem är det där?" frågar en vakt. Svaret? Ett skott i huvudet precis efter att han insett vem det är. Det påminner mycket om filmen *De misstänkta*. Vem är den ensamma revolvermannen? En gammal man med hästsvans iklädd kamouflagekläder och en lång regnrock snurrar på sina pistoler. "Comrade, du sjunker med översten..." grymtar han innan han försvinner. Ja, vi har just sett Shalashaska – eller återkomsten av Revolver Ocelot!
04:42 "En dag förändrade *MGS* världens spel" kommer upp på skärmen, vit text på svart skärm. En kvinnlig karaktär kommer fram. Hon har kort, grå snagg, en väst och ett par militärbyxor. Hon svingar också ett par knivar. Snake dyker upp bakom några lådor och siktar. Kvinnan kastar kniven som, i *Matrix*-stil, lämnar ett värmespår efter sig i luften. Snake duckar för den, samtidigt som hans nya fiende släpper den andra kniven och drar upp en pistol.
05:01 "Och nu förändrar världen *MGS*." Sedan klipper man till taktisk action, då Snake skjuter framåtsikt mot soldaterna som jagar honom i mörkret med sina infraröda glasögon. Smart nog siktar Snake med första persons synvinkel på reren till höger. Ur dem kommer ångor som förblindar soldaterna så att han kan skjuta dem. Snyggt och interaktivt bakgrunder och intelligent spelsvärhet.
05:19 "Snaka på det här!" Vi är tillbaka på däck och vår kvinnliga vän kastar en liten bomb mot Snake när han kryper in bakom några lådor. En explosion kastas ut i vinden och ljog bryter ut i både första och tredje personsperspektiv. Snake springer slutligen ner för trapporna och kommer undan.









Snake tar sig an vakter, soldater, staket, plexiglas, korridorer och robotskuggor.

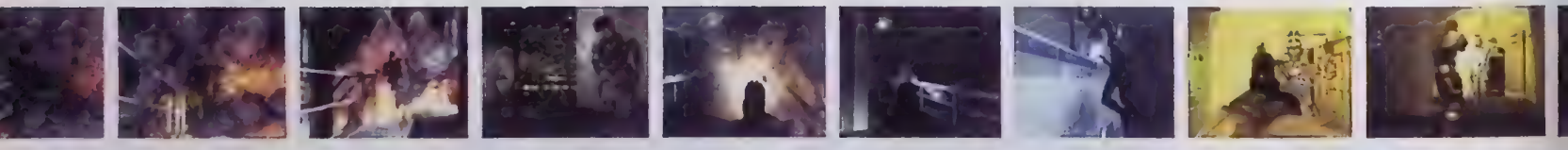
Hur detaljerad kommer Snake att bli egentligen?
Han ska ha ett överraskat ansiktsuttryck, etc. När han hamnar i trubbel, ska han se ut att tänka "Herregud!"

Stilen på vårt omslag tyder på att karaktären förändrats.
Det är ett par år sedan det första. Han har skägg, han ser lite sjabbig ut... Han har trots allt varit med om en del.

Tillbaka till Mr Kojima. Hur kommer denna ökade fokus på visuella detaljer påverka sättet man spelar på?
När Snake tittar ut och ser en fiende framför sig ser han förvånad ut. Snakes huvud är kanske inte så stort på skärmen, så det kanske inte märks i början. Men han kommer göra det om och om igen så man kommer märka det undermedvetet. Man märker att hans ansiktsuttryck förändras – zooma in så får du se – men det fungerar inte som någon mätare, och det ger dig ingen viktig information.

Men lär man känna karaktären bättre?
Ja, definitivt. I spelet kommer du bli förvånad och då ser du att Snake är förvånad, vilket gör dig ännu mer förvånad... Det är precis som i en skräckfilm när du ser en tjej skrika och du själv börjar skrika.

Men nu kan man känna empati för hans smärta och se hans uttryck för



NÅGRA FRÅGOR?

EN FRÅGOR & SVAR-SESSION FÖLJDE TRAILERN (SE "PREMIÄREN"). FOLK I PRESSEN KASTADE FRÅGOR PÅ KOJIMA-SAN. HÄR ÄR EN KORT TRANSKRIPTION AV VAD SOM HÄNDE, MED ETT PAR DUMMA FRÅGOR (OCH DUMMA SVAR)...

Är det svårt att programmera till PlayStation2?
Ja, det är svårt. Ta till exempel en hand. Man behöver alla fem fingrar, så att man kan greppa tag i saker och ting. Men man måste också arbeta på objektet i sig. Det är väldigt svårt, men samtidigt låter maskinen mig göra många olika saker. Så det är inte bara väldigt svårt, det är också väldigt vinstgivande.

Hur stor är budgeten i *Metal Gear 2*?
Tillräckligt med pengar för att göra en japansk Godzillafilm!

Har Snake en sidekick i *Metal Gear 2* – som Meryl?
(Skrattar) Hemligt.

Vad betyder Sons Of Liberty?
(Skrattar) Det är också hemligt.

Hur många timmars effektiv speltid beräknar du att *Metal Gear Solid 2* kommer att ha?
Jag vet inte.

Kommer den artificiella intelligensen (AI) ha utvecklats sedan den första PlayStation-versionen?
Jag använder en tredjedel av konsolens Emotion Engine till AI. I det förra *Metal Gear* var det i princip bara Solid Snake mot en soldat. Den här gången kommer det vara han mot en hel skvadron. Det kommer finnas en anfallsledare som ger instruktioner beroende på var Snake är, vilka vapen han har... Det är ett komplicerat AI-system som vi jobbar med.

Finns det några nya vapen – och fick du militära råd till dem?
Ett av de nya vapnen är en bedövningspistol. Om du är en bra spelare och använder den försiktigt kan du klara spelet utan att döda någon. Som med det förra spelet har vi spenderat ett par dagar med Motosada Mori, vår militära rådgivare. Han har gett oss lektioner i infiltrationsaktiviteter och hur man går ut på öppna områden och ser om någon gömmer sig där eller inte.

Är spelet på CD eller DVD-ROM och utvecklas det med PS2:s nätverkskapacitet i åtanke?
(På DVD-frågan) Kanske. Vad det gäller kapaciteten för nätverk finns det inget vi kan säga nu, men vi har det definitivt i åtanke – något kommer nog finnas där...

Kommer pappkartongen att komma tillbaka?
Många sorters pappkartonger!

Hur mycket har *Metal Gear Solid 2* gjorts med sammanträlandet av TV-spel och filmindustrin i åtanke? (Ööh, det här var visst vår fråga...)
Jag älskar personligen film, och som ni förmodligen vet är film en av mina hobbys. Som en person som växt upp och sett många filmer kommer mina influenser synas i skapandet av *Metal Gear Solid 2*.

Hur länge har spelet varit under utveckling och hur långt är det kvar innan det är klart?
Vi började med det grundläggande experimenterandet för ett år sedan och nu vet vi hur *Metal Gear* kommer se ut på PlayStation2. Vi gjorde spelmotorn och utifrån den måste vi jobba på storyn och fixa till en hel del. Det blir antagligen klart om ett år.

"Jag är tillbaka!" Kojima svarar på några frågor efter premiären.

Hur känns det nu, efter premiären?
Om jag ska vara ärlig så var jag ganska nervös, för jag har aldrig visat bilder från ett spel i ett filmbolags kontrollrum. Men det verkade som folk gillade det, så jag är mycket glad.

”Jag vill inte gå in för mycket på Snake för han är allas spelare och måste därför vara neutral. Man måste kunna dyka in i Solid Snake och bli honom.”

motivation. Är detta framiden för PlayStation2-spel i allmänhet och *Metal Gear*-serien?
Det är inte bara en man som skjuter nu – det är en man som du vill lära känna och förstå varför han skjuter. Det är därför det inte är ett *Doom*-liknande spel där man bara fortsätter gå omkring och titta i första persons perspektiv. Man skulle ju aldrig få se Snakes ansikte.

Betyder detta att om man fortsätter med Snake så utforskar man hans karaktär ytterligare?
Jag vill inte gå in för mycket på Snake för han är alla. Han är allas spelare och måste därför vara neutral.
Personligheten framkommer tydligare på de andra karaktärerna – det finns en kille vars pappa mördades, en tjej som växte upp med fosterföräldrar – men Solid Snake ska alla kunna känna igen sig i. Man kan inte ge honom för mycket. Man måste kunna dyka in i Solid Snake och bli honom.

Kan du klargöra en sak för våra läsare? Träffade du bröderna Wachowski *(The Matrix)?* Är det ett *Matrix*-spel eller en *Metal Gear*-film på gång?
Vi träffades bara. Vi diskuterade inte något Kojima-producerat *Matrix*-spel eller något sånt. Vi sa bara ”Hej” och började prata otaku. (Skrattar.)
De pratar inte japanska och jag pratar inte mycket engelska så vi utbytte inte korrekta substantiv.

OK – men vem skulle du vilja se som regissör av en *Metal Gear*-film?
Wachowskibröderna, Alex Proyas som gjorde *The Crow* eller kanske Stephen Norrington som regisserade *Blade*.

En sista fråga. Vad är du mest nöjd med av de nio minuter som du visat idag.
Nysningen! Och, om jag får ändra din fråga lite, det faktum att det är så roligt att spela. Det är tråkigt att vi inte kan visa det för alla som är här, för vi har ingen spelbar version klar för uppvisning. Det är ett spel, inte en film, och när jag kör *Metal Gear Solid 2* är det roligt att spela.

Så vad lämnar allt det här oss? Spelet kommer innehålla lika mycket humor som smygande. Det kommer att utspela sig i New York, och Liquid Snake återvänder. Monstruösa *Metal Gears*, som ser ut som insekter, kommer att härja på Manhattan i sann Godzilla-stil. Man kommer att kunna använda sig av en subtil analogkontroll, ha nya vapen och nya rörelser. Framförallt är spelet gjort av en man som verkar ge allt för att utnyttja maskinens Emotion Engine till max. Han vill visa oss luften...
Och en massa frågor kvarstår förstås: Vilka är the Sons Of Liberty? Vad betyder allt det här med digital data? Vad har hänt med Meryl? Kan någon verkligen lita på Revolver Ocelot? Och vad har egentligen Liquid Snake för trumfkort i ärmen?

Dessa frågor kommer förhoppningsvis få sina svar i september. Då visas på Tokyo Game Show, innan dess tänkta release hösten 2001. Till dess kan ni häpna över bilderna och precis som PSM gjorde, sitta ner och vänta på att TV-spelens framtid anländer. Vi kommer stå längst fram i kön. ■

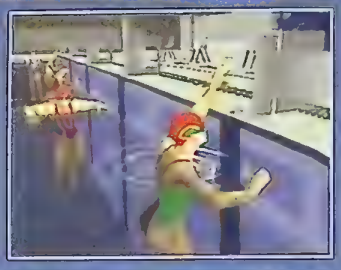
PREMIÄREN FORTS.

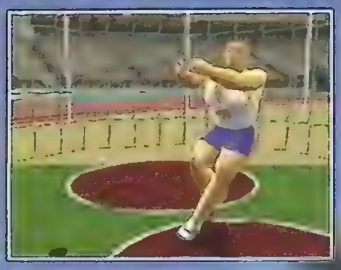
05:43 Soldaterna har nu sköldar med skottsäkert glas som skydd. Snake skjuter på dem och sköldarna böjs och bucklas, men håller. Snake – eller rättare, spelaren – tänker efter, byter till första persons synvinkel och skjuter soldaterna i knäna istället. Samma strategiska tanke fortsätter när Snake skjuter takbelysningen och sedan stannar upp för en fantastisk omladdningsanimation.
06:08 Skeppet har en bar, och det är nu dags att skjuta flaskor och skurkar.
06:30 Dags för en uppgörelse. Snake rullar in bakom ett fönster (som krossas helt perfekt) och tar sig an en grupp på sex soldater. Med lasersiktet på sin sida vinner han, men inte bara det, ensluida blad som sitter på dekorativa växter ramlar av när de kommer i skottlinjen. Flaskor och lådor får sig också en omgång i en uppgörelse i ett lagerrum. Föremål krossas och det ser perfekt ut. En låda med frukt ramlar ner på Snake innan han tittar ut och skjuter ner motståndarna.
06:59 *”MGS* börjar igen!” berättar texten. Jodå. Animerade, svartvita bilder av Snake och hans nya kvinnliga motståndare visas medan namnen på personerna som ligger bakom rullar förbi. Shinkawa, Harry Gregson-Williams (spelets nye kompositör som jobbat med filmer som *Enemy Of The State)* och Kojima själv. Och, vi höll på att glömma, en liten skymt av en robot...
07:11 Vi är tillbaka under däck och skeppet/kameran börjar skaka våldsamt efter att Snake flyr från en serie explosioner.
07:14 Tillbaka utomhus. Röster pratar. ”Försöker du ta det här?” ropar Snake. ”Ta? Jag lämnar tillbaka det,” svarar Revolver. I bakgrunden hörs ett långsamt, robotliknande haltande och ventiler som sjunger i vinden.
07:25 ”Vad! Är du och Solidus fortfarande...!” Klipp över till Snake som fortfarande har benen på ryggen och bara stannar för att skjuta några skottselver med sitt halvautomatiska vapen. Använda hylsor ramlar ner på marken och studsar i perfekta vinklar. Båten sprängs och sedan bär det av till Manhattan...
07:47 Medan en illustration av en DNA-matris tonas bort kommer *Metal Gear Solid 2: Sons Of Liberty* upp på skärmen, följt av en PlayStation2-logo. Publiken jublar – men det kommer mera...
07:58 Josses, det är Metal Gear Ray! Han har en enorm robotsvans som han svingar omkring och orsakar ett blodbad med. Den är organisk i sin design och animationerna flyter på fantastiskt. Hans klor öppnas och skickar väg energiklot. Han är läskig – det tycker Snake också. Regnet öser fortfarande ner och Snake tar skydd bakom en låda för att använda sin komradio: ”Octacon, det här är riktigt illa ..”
08:25 På skärmen står det ”beräknas komma ut under 2001” (hösten nämns inte). Men av större intresse är den sista dialogen: ”Det har gått ett bra tag... bror.” Den rösten? Det är Liquid Snake! ”Ja, det är jag.” VI VILL SPELA DET HÄR SPELET NU!
08:30 Går över till Snake som tyst klättrar nerför en stege. Han börjar krypa bakom en hel mängd soldater och tjuvskjuter dödliga dem till... Allt regn har gjort Snake förkyld och han nyser! När han torkar näsan vänder sig alla soldater om, utropstecken kommer fram ovanför allas huvuden och vi får höra det värsta ljudet någonsin. Det här kommer bli hur kul som helst. Och missa inte...
08:50 .. biten efter eftertexterna. När en vakt står och sover på sin post kommer hans kompis fram och ger honom något som bara kan beskrivas som en spark i skrevet. Han vaknar, ser sig omkring efter hans nu försvunna kamrat och medan att saxofonsolo pulsas fram dyker ett frågetecken upp ovanför hans huvud
Våra nio minuter är över.
Helt fantastiskt ..

”Jag behöver ett paraply...” Snake ser så lagom glad ut i öregnet.

FAKTA

Utgivare: Eidos
Utvecklare: Attention To Detail
Releasedatum: Augusti
Format: PlayStation

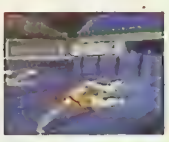




ALLA GRENARNA

Det finns ett antal grenar att välja på i *Sydney 2000* (spelet,alltså), och vi har listat dem alla.

100m Löpning ... 110m Häck ... Slägga ... Spjut ... Tresteg ... Höjdhopp ... 100m Frisim ... Sprintlopp ... Lerduveskytte ... Tyngdlyftning ... Simhopp ... Kajak K1



Det kan vara krångligt att springa när ditt ena ben är en halvmeter kortare än det andra. Men du får en tiopoängare för att du försökte.

GRÄV GULD I SYDNEY

Av: Steve Owen. Foto: Corbis

FÖR ATT BLI EN VINNARE I SOMMARENS OLYMPISKA SPEL BEHÖVER MAN BARA TRÄNA HELA DAGARNA, ENDAST ÄTA HÄLSOVÄNLIG MAT OCH ALLTID GÅ OCH LÄGGA SIG TIDIGT. ELLER SÅ KAN MAN STANNA HEMMA OCH TRYCKA PÅ SIN HANDKONTROLL TILL SYDNEY 2000

Fåtöljatleter världen över räknar dagarna till invigningen av OS i Sydney i september 2000. Om du också är förtjust i stillasittande, men ändå vill ta del av stämningen så föreslår vi att du lägger vantarna på Eidos officiella OS-spel *Sydney 2000*, som släpps i augusti. Det kommer garanterat leda till blåsor på tummarna och utslitna kontroller.

Sydney 2000 är faktiskt det första TV-spelet som designats med hjälp av Internationella Olympiska Kommitten (IOC) – tidigare licensierade OS-spel har gjorts med hjälp av tillfälliga organisatörer. Det har lett till att Eidos och spelets utvecklare Attention To Detail fått assistans. Bland annat har de fått full tillgång till Sydneys alla arenor och kunnat använda sig av Storbritanniens OS-trupp för att fånga rörelser till spelets karaktärer. Men trots den stora mängden bakgrundsinformation var ATD och spelets producent Nigel Collier överens om att de inte skulle göra en simulator, utan ett roligt spel.

"Vi tittade på alla gamla spel," erkänner Collier, "däribland Epics *Summer Games*-serie, Hypersports *Daley Thompson's Decathlon* och *Track & Field*. Och det bästa med genren är taktiken att trycka, trycka, trycka. Vi ville behålla det men också balansera det med en mängd kontrollmekanismer till de andra grenarna."

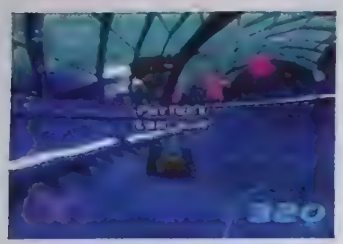
Superidrottare tävlar för ära, berömmelse vackra kvinnor och för, ehh, att vinna.

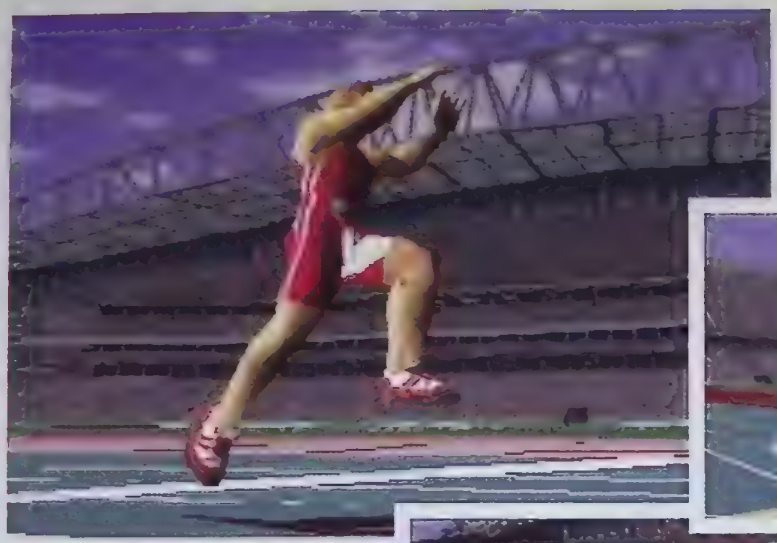
Sydney 2000:s 12 grenar innehåller verkligen en underlig mix av välkända och obskyra sporter. Collier förklarar sina val; "Det finns klassiska grenar som förväntas vara med i ett spel som detta – 100m, häcklöpning, hoppgrenar och kastgrenar. Sedan finns det mer nymodiga sporter som är roligare – tyngdlyftning och cykling – och sporter som påminner mer om reklamjippon, som kajak, där vi utvecklat otroliga vatteneffekter.

"Vi hade en lista över grenar vi ville

ATD I ETT NÖTSKAL

Känner du igen namnet på Warwickbaserade Attention To Detail? Då kanske du spelat *Super Sprint* på Atari ST, eller *Blast Chamber*, *Rollcage* och *Rollcage Stage II* på PlayStation?





Många olympiska grenar härstammar från krigares färdigheter. Vi uppmuntrar därför dagens soldater att använda tresteg för att lösa konflikter.

ha med som vi visade IOC för att de skulle kommentera det. De ville ha beach-volleyboll, vilket vi gick med på, men egentligen är det ett helt spel i sig. Tiden vi hade på oss att utveckla *Sydney 2000* innebar att vi inte kunde göra hur mycket som helst. Det är farligt att göra det för stort. Så vi tittade på förslagen från IOC och använde några av dem. *Sydney 2000* är en kombination av vad de ville ha, vad vi ville ha, klassiska grenar och multiplayerinslag."

Det är förstås multiplayerfunktionen som är bäst. Man kan sätta igång och trycka på de två knapparna till ens fingrar blöder, men det är mycket roligare att se sin vän börja blöda först. Några av grenarna – till exempel löpningen – kan hantera åtta deltagare tävlandes samtidigt, medan andra låter deltagarna vänta på sin tur.

"Har man skyhög moral kan man vinna över en löpare som på papperet är bättre"

Nyckeln är den annorlunda spelkontrollen, en intressant blandning av *Track & Fields* trycka-trycka-trycka, *Summer Games* timing och, ööh, rytmmetoder. Sprintergrenarna går förstås ut på att trycka snabbt medan lerduveskytte låter en flytta omkring ett sikte på skärmen för att skjuta ner lerfigurer. I simhopp gäller det att kombinera timing och precision för att hoppa bra, få till de snyggaste tricken och sedan räta ut sig innan man slår i vattenytan. Eftersom multiplayerfunktionen bara bygger på hur bra man är med kontrollen (även om man kan använda handikapp med de bättre spelarna) är det mer tillfredsställande att göra sin egen trupp i Olympic Mode. Då kan man använda sitt förbättrade team till att tävla mot vänner i ett Head To Head Mode.

Varje deltagare ges ett visst antal poäng baserat på truppens färdigheter som en deltagare använder för att bli bra på de fyra olika egenskaperna. Till exempel kommer en löpare ha statistik över styrka i nedre och övre delen av kroppen, snabbhet och moral. Moral återkommer för övrigt i alla sporterna. Sina färdigheter, sin motståndares färdigheter och sina egna meriter avgör hur hög moral man kommer ha och det avgör i sin tur hur bra ens idrottsman kommer vara. Har man skyhög moral

OLYMPISKA HÖJDPUNKTER

- **776 f Kr** – De gamla olympiska spelen uppfinns i Olympia, en del av Elis, en stadsstat i det nodvästra hörnet av grekiska Peloponnesos. Spelen ägde rum var fjärde år.
- **393 e Kr** – Spelen upphör på grund av romerska kejsaren Theodosius I.
- **1887** – Baron Pierre de Coubertin föreslår att man återupprättar de olympiska spelen.
- **1894** – Idén accepteras och den Internationella Olympiska Kommittén grundas.
- **1896** – April i Aten. De första moderna olympiska spelen där 13 nationer, 300 idrottsmän (bara män) deltar i 43 grenar och nio sporter.
- **1908** – De fjärde olympiska spelen hålls i London. Det är det första OS-evenemang som har en invigningsceremoni.
- **1920** – Efter en paus under första världskriget håller Belgien de första olympiska spelen med kvinnor (60 av de 2 500 deltagarna).
- **1936** – Berlin och Nazityskland sänder för första gången OS på TV, för att visa upp fascistisk propaganda. Jesse Owens och andra afroamerikanska atleter tar 12 guldmedaljer och motbevisar Hitlers åsikter om arier.
- **1956** – De första spelen på södra halvklotet hålls i Melbourne och avslutas med den första avslutningsceremonin.
- **1968** – Mexico City. Tommie Smith och John Carlos skickas hem efter en gest för black power när de tog emot sina pris. Dick Fosbury demonstrerar sin nya höjdhoppsteknik.
- **1972** – Palestinska terrorister invaderar den olympiska byn i München, dödar två israeliska idrottsmän och håller nio till som gisslan. En misslyckad räddning dödar alla som hålls gisslan, fem av terroristerna och en polis.
- **2000** – De fjärde olympiska spelen på södra halvklotet ska hållas i Sydney från 15:e september till 1:a oktober. 10 000 atleter från 198 länder deltar i 28 sporter. Eller så kan du nöja dig med spelet...

Med tanke på bredden av grenar och grafik förtjänar Sydney 2000 olympiskt guld. Killen har ju till och med mustasch!

"Man kan använda sitt team till att tävla mot vänner i ett Head To Head Mode"

kan man vinna över en löpare som på papperet är bättre.

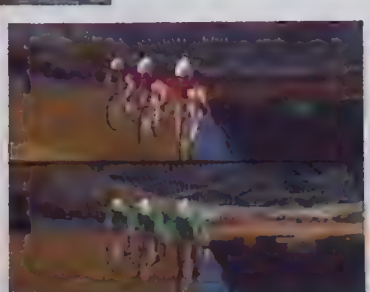
Dessutom innehåller *Sydney 2000*, förutom ett virtuellt gym för en spelare, också ett Coaching Mode där man får lära sig rörelserna i varje gren. Det är bara att lyssna, upprepa och lära sig. Medan man förbättrar sina kunskaper i varje gren kommer man få personbästa, som i många grenar återkommer som spökmotståndare, för att man alltid ska kunna förbättra sina tider eller sina poäng.

Under utvecklingen av *Sydney 2000* levde Attention To Detail upp till sitt namn genom att studera arkitekternas planer för varje arena och emulera de 780 olika kameravinklarna man planerar att använda i TV-sändningarna. Storbritanniens Olympiska Råds atleter fick vara modeller och göra både bra och dåligt ifrån sig när man fångade rörelser till animationerna. Till exempel kommer inte löparen springa snyggt på skärmen om man inte har en bra rytm. Karaktärerna kan bland annat rotera på axlarna eller skaka på huvudena.

Steve Ryder, Stuart Storey och Paul Dickenson från BBC:s olympiska team har skrivit på för att låna ut sina röster som spelets kommentatorer. Det tyder på både framsteg och att man har koll på vad som händer. Tyvärr sträcker sig realismen inte så långt att riktiga atleter är med i spelet.

"De olika olympiska förbunden behöver inte avslöja vilka som kommer med till Sydney förrän två månader innan OS börjar," förklarar Nigel Collier. "Vi kommer inte veta vilka som åker förrän precis innan spelet släpps. Och även om vi får veta det innan måste vi fråga 12 atleter från 32 olika länder om lov – det är helt enkelt omöjligt. Vi önskar att vi kunde ha med riktiga idrottsmän och det är tråkigt att vi inte kan det. För att gottgöra det vill vi att man ska kunna välja ett land så att man fort farande kan ta hela sin trupp genom spelen, eller koncentrera sig på en atlet om man bara vill vinna en särskild gren."

Det kommer bli intressant att se om PlayStations handkontroller verkligen kommer klara av spelets våldsamma natur. *Daley Thompson's Decathlon* var en ryktbar joystickmördare och versionen av 100m löpning som vi prövade i ATD:s studio fick en att känna sig alldeles mörbultad. *Summer Games* undvek *Track & Fields* upplägg helt medan *Sydney 2000* siktar in sig på att göra alla nöjda, med sin kombination av skicklighet, timing, rytm och fart. Och eftersom det sammanfattar OS i sig verkar det fullkomligt logiskt. ■



Grafiken i *Sydney 2000* visar att PlayStation fortfarande har sin bästa tid framför sig. ATD ser till att varje liten silikonfiber ger sitt yttersta för att ge visuella upplevelser, som verkade omöjliga för fem år sedan.

VI TRÄNAR

"Vi ville ha med ett inslag för bara en spelare," säger producenten Nigel Collier. "*Track & Field* är ett jättebra spel för flera spelare, men Konami missade ett trick när det kommer till att spela ensam." Nigel har gjort ett Olympic Mode där man väljer ett land och tränar 12 idrottsmän i ett virtuellt gym och i ett antal förolympiska tävlingar.

"Det tillgodoser spel för en spelare med djup och utveckling genom att bygga upp sin trupp med spinkiga deltagare. När de varit i gymet har atleterna potential att bli starkare och bättre. Men man måste utnyttja den potentialen till att göra bra ifrån sig i tävlingarna, så att atleten får bättre statistik. Det är bara när man uppfyller sin potential som man når framsteg. Det tar en till nästa nivå och låser upp nya delar av spelet."

ATD har designat 20 gymaktiviteter varav en eller flera kommer vara viktiga för att klara en särskild gren. Collier förklarar att till exempel 100m löpning kommer bygga på tre aktiviteter. "Först är det reaktionen på startpistolen, att komma iväg bra och inte tjuvstarta. Sedan är det

huvuddelen av loppet då man bara ska springa så fort man kan. Men det gäller också att tajma rörelserna. Sprintträning innehåller alla tre element."

Olympic Mode är ett detaljerat och mycket tidskonsumerande uppdrag för en spelare, snarare än en ensam kamp genom de 12 grenarna. Spelar man med USA kan man koncentrera sig på friidrotten. Spelar man med Storbritannien kan man ignorera sina motståndare.

ATD hoppas att Olympic Mode ska uppmuntra spelarna att bygga upp sitt team, ungefär som att bygga upp sitt garage i *Gran Turismo*. Det kommer vara möjligt att spara sitt team och sedan spela mot en kompis. Kraftmätarna som bygger på sin truppa styrka innebär att man inte behöver trycka lika snabbt på knapparna, om man gjort en bra sprinter från början. Och om man åker på spö av sin kompis kan man göra som Karate Kid; Träna hårt i ett par veckor och sedan komma igen och slå tillbaka.

RELEASELISTA

JULI

DATUM	TITEL	GENRE	DISTRIBUTÖR
Ej satt	Tony Hawk Platinum	Sport	IQ Media
Ej satt	Bishi Bashi Special	Samling	Konami
Ej satt	Mortal Kombat Special Forces	Beat 'em up	Konami
Ej satt	Rampage through Time	Action	Konami
Ej satt	Suikoden II	RPG	Konami
Ej satt	Mortal Kombat Special Forces	Beat 'em up	Konami
Ej satt	Rampage Through Time	Action	Konami
Ej satt	Vandel Hearts 2	RPG	Konami
Ej satt	Mike Tyson Boxing	Sport	Jack of all Games
Ej satt	Moho	Action	Jack of all Games
04	NHL Rock the Rink	Sport	EA Nordic
04	C&C Red Alert Classic	Strategi	EA Nordic
04	Populous: the Beginning	Strategi	EA Nordic
04	Sled Storm Classic	Racing	EA Nordic
04	Small Soldiers Classic	Action	EA Nordic
04	Street Skater Classic	Sport	EA Nordic
04	E.A. Premier League Manager Classic	Sport	EA Nordic
04	Knockout Kings '99 Classic	Sport	EA Nordic
04	Jurassic Park: the Lost World Classic	Action	EA Nordic
06	Pool Palace Academy	Sport	Ubi Soft
07	Driver Platinum	Racing	Infogrames
07	Wipeout SE	Racing	Egmont
08	Infestation	Action	Ubi Soft
13	Pool Palace Academy	Sport	Ubi Soft
14	Silent Bomber	Action	Vision Park
14	Toshinden 4	Beat 'em up	Vision Park
19	Destruction Derby Raw	Racing	Egmont
19	Syphon Filter Platinum	Action	Egmont
21	Crisis Beat	Action	Vision Park
27	Infestation	Action	Ubi Soft
27	All Star Tennis 2000	Sport	Ubi Soft
27	The Flintstones – Bedrock Bowling	Sport	Ubi Soft
28	Pocket Price PSX	Multi	Pan Interactive

AUGUSTI

Ej satt	Premier League Manager 200	Managerspel	EA Nordic
Ej satt	Premier League Stars 2001	Fotboll	EA Nordic
Ej satt	X-Men: Mutant Academy	Beat 'em up	IQ Media
Ej satt	Nightmare Creatures 2	Action	Konami
Ej satt	Hugo och Kikiriernas Solstenar (3D)	Action IQ	Media
Ej satt	Star Trek: Invasion	Action	IQ Media
04	Gerry Lopez Surf Riders	Sport	Ubi Soft
08	Team Buddies	Action	Egment
15	Vib Ribbon	Action	Egmont
15	Terracon	Äventyr	Egmont
18	Sidney Equestriad	Sport	Pan Interactive
23	Sydney 2000	Sport	Egment

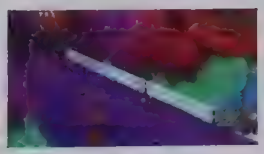
SEPTEMBER

Ej satt	Tenchu 2	Action	IQ Media
Ej satt	Spiderman	Action	IQ Media
Ej satt	Tony Hawk Pro Skater II	Sport	IQ Media
01	RC Revenge (Revolt 2)	Racing	K.E. Media
01	ATV Quad Power Racing	Racing	K.E. Media
01	Vanishing Point	Racing	K.E. Media
01	ECW Anarchy Rulz	Beat 'em up	K.E. Media
01	JM Supercross 2000	Sport	K.E. Media
07	F1 Racing Championship	Sport	Ubi Soft
07	Rayman II	Action	Ubi Soft
13	Wacky Racers	Racing	Infogrames
28	V-Beach Volleyball	Sport	Infogrames
20	Chase the Express	Action	Egmont
20	Freaks 2	Racing	Egmont
20	Grind Session	Sport	Egmont
20	Pro Pinball	Sport	Egmont
20	Saboteur	Action	Egmont
20	X-Files Platinum	Äventyr	Egmont
20	Tarzan Platinum	Action	Egmont
22	Koudelka	Äventyr	Infogrames
29	Dave Mirra BMX	Sport	K.E. Media
29	HBO Boxing	Sport	K.E. Media

Electronic Arts Classic-spel är ungefär samma sak som ett Platinum-spel, det vill säga nystpåvor av halvgamla spel till budgetpris.

Destruction Derby Raw

Tenchu 2


Moho

Euro 2000

Star Wars: Jedi Power Battles

SPELTOPPEN SVERIGE VECKA 24 2000

PLAYSTATION

PL	FP	V	TITEL	DISTRIBUTÖR
1	2	4	Euro 2000	EA Nordic
2	1	8	Syphon Filter 2	Egmont
3	3	10	F1 2000	EA Nordic
4	Ny	-	Colin McRae Rally 2.0	Egmont
5	Ny	-	Star Wars: Jedi Power Battles	IQ Media
6	5	6	Star Ocean: Second Story	Egmont
7	6	2	Rally Masters	Infogrames
8	7	8	Saga Frontier 2	Egmont
9	4	18	Gran Turismo 2	Egmont
10	ÅT	10	Grand Theft Auto 2	Jack Of All Games

PL=Placering FP=Föregående placering V=Antal veckor på listan

Speltoppen baseras på försäljningsstatistik från över 200 återförsäljare i hela Sverige. Listan publiceras varje vecka i branschtidningen Manual, www.manual.nu.

BETYGSKALA

10

9 Ett lysande litet mästerverk. Rekommenderas till alla typer av spelare.

8

7 Ett bra spel, som ändå inte är den där helt klockrena succén.

6 Godkänt, men med en del mindre bra sidor.

5 Medel. Kan uppskattas av vissa men bör testas före köp.

4 Underkänt på en eller flera punkter. Ingenting vi rekommenderar.

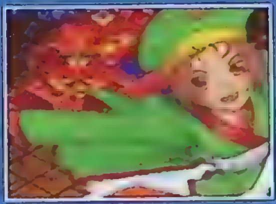
3 Genuint misslyckat. Möjligtvis värt att låna ett par dagar.

2 Riktigt dåligt. Hitta någonting annat.

1 Uselt och därmed inte ens värt att provspela.

RECENSIONER

Gekido

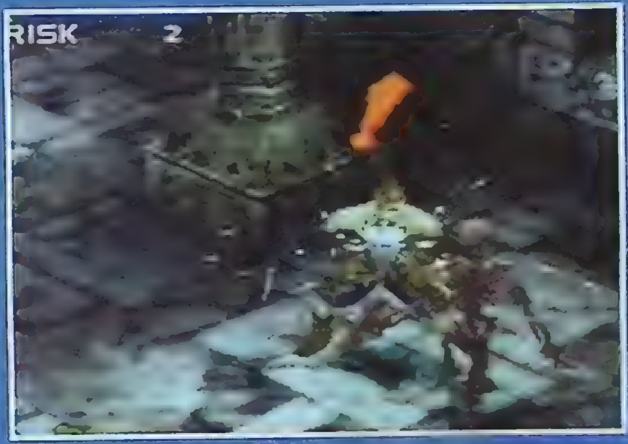


Landmaker

Dukes Of Hazzard

Gekido 42
In Cold Blood 44
Landmaker 46
Dukes Of Hazzard: Racing For Home 47
NHL: Rock The Rink 48
Vampire Hunter D 49
Colin McRae Rally 2.0 50
Vagrant Story 52
Ronaldo V-Football 56
Destruction Derby Raw 58
Galerians 60
Hogs Of War 62
Toshinden 4 64
Yeh Yeh Tennis 65

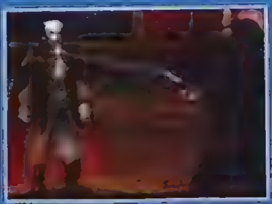
MÅNADENS SPEL



Vagrant Story 52

"För vissa kommer det att bli så beroendeframkallande att de kommer spela tills de somnar, och sedan vakna upp framför en sprakande TV några timmar senare med det mysiga skimret från en spelkonsol som värmer upp rummet."

NHL: Rock The Rink



Vampire Hunter D

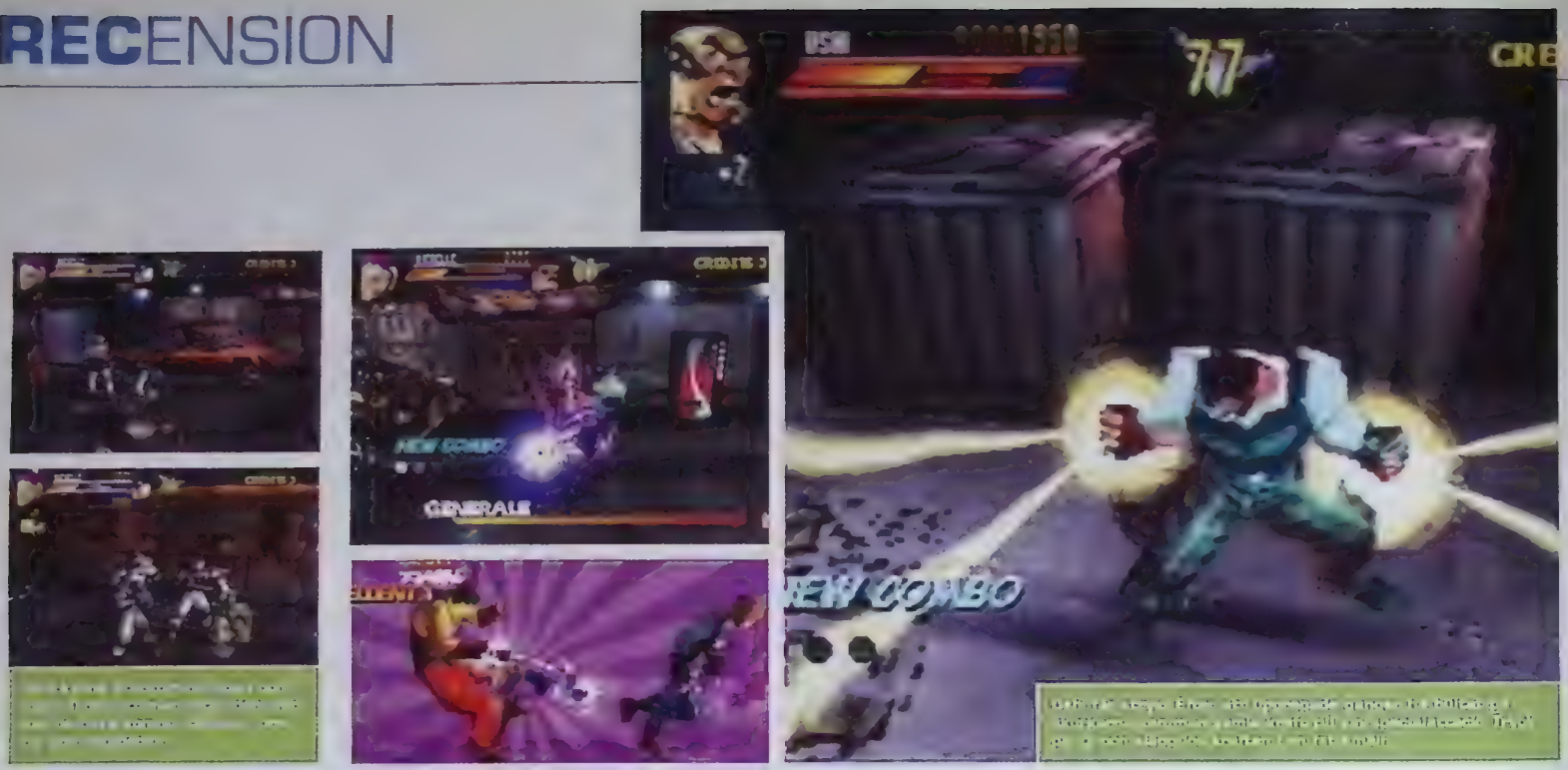
Ronaldo V-Football

Hogs Of War

Yeh Yeh Tennis

Destruction Derby Raw

Galerians



PLAYSTATION SAKNAR ETT BRA SIDSCROLLANDE FIGHTING-SPEL. DETTA ÄR INTE ETT SÅDANT.

Gekido: Urban Fighters

”Fatboy Slims soundtrack ger spelet en viss klass”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	NAPS Team
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Fighting
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1–4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WU-TANG: TASTE THE PAIN

Av samma typ, fast med bättre fart och större djup.

Det här hade du aldrig väntat dig: din flickvän har kidnappats i New Tokyos stinkande hjärta - en stad vars gränder enligt manualen är fyllda av mänskligt avskum. Vad värre är - det är galna djävulsdyrkare ute efter mänskliga offer som ligger bakom kuppen. Med andra ord, det är bäst att hämta hem henne igen...

Välj den hårding du vill spela som och kasta dig in i häxkitteln. Alla de vanliga typerna är här - Bruce Lee-imitatören, den snabba bruden, den långsamma muskelknutten... Scrolla iväg och banka ner de attackerande fulingarna på snyggast möjliga vis. Fixa bonustid, plocka mer energi och styrka och skapa en strategi för att nita slutbossarna. Ju längre man kommer, desto fler anfallskombinationer läggs till, vilka åtminstone tillför en viss variation på slagsmålen. Fatboy Slims soundtrack ger spelet en viss klass, om än falsk sådan. Spelet är så nära att vara bra så det nästan gör ont.

Grafiken är passande neonindränkt, och stridsanimeringarna är tjusiga. De är också den huvudsakliga orsaken till problemet med spelets livslängd. Avslutar man spelet med olika karaktärer får man tillgång till massor av nya lägen och hemliga kämpar. Spelmässigt stinker dock spelet. Det är så ruttet att man ofta känner sig utanför handlingens centrum när man desperat försöker överleva löjligt hårt motstånd – helt utan odds att vinna.

Under man mot man-striderna favoriseras hela tiden motståndaren, och den där karatefilmsklichén där attackerande grupper angriper en man i taget existerar inte här. Man försöker desperat försvara sig mot brutala typer och åker på pisk.

Trots att delar av bakgrunden kan plockas upp och användas, är det nästan omöjligt att göra detta utan att få en snyting när man är halvvägs. Men om en motståndare plockar upp någonting kan man räkna med att få prylen i skallen. Det är för trångt för att hoppa undan och slår man till motståndaren så att han tappar prylen exploderar den vanligtvis, och tar dig med i smällen.

Genom att försöka pressa in så mycket som möjligt på litet utrymme uppstår ofta skrattretande fighter där man slåss mot killar som befinner sig lite för långt till vänster eller höger för att synas i bild. Fantastisk underhållning, i synnerhet som den osynlige motståndaren oftast lyckas slå ner dig trots att han just träffats av en ovanligt avancerad kombination. Upp och hoppa igen – och få på käften igen. Om och om igen. ■ **Andy Lowe**

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

- GRAFIK: Snygga bakgrunder och animeringar sabbas av alltför frenetiska fighter **7**
- SPELBARHET: Tjatigt och med för stor tonvikt på skurkarna **3**
- LIVSLÄNGD: Ökar tack vare några bra, hemliga inslag och ett bra tvåspelarläge **6**

■ TOTALT
En enda röra av stilar som inte kan skapa en enhet. För slumpmässigt om man spelar ensam, för stökigt som scrollande äventyr. När det gäller spel för fyra spelare samtidigt duger *WWF Smack Down* gott.

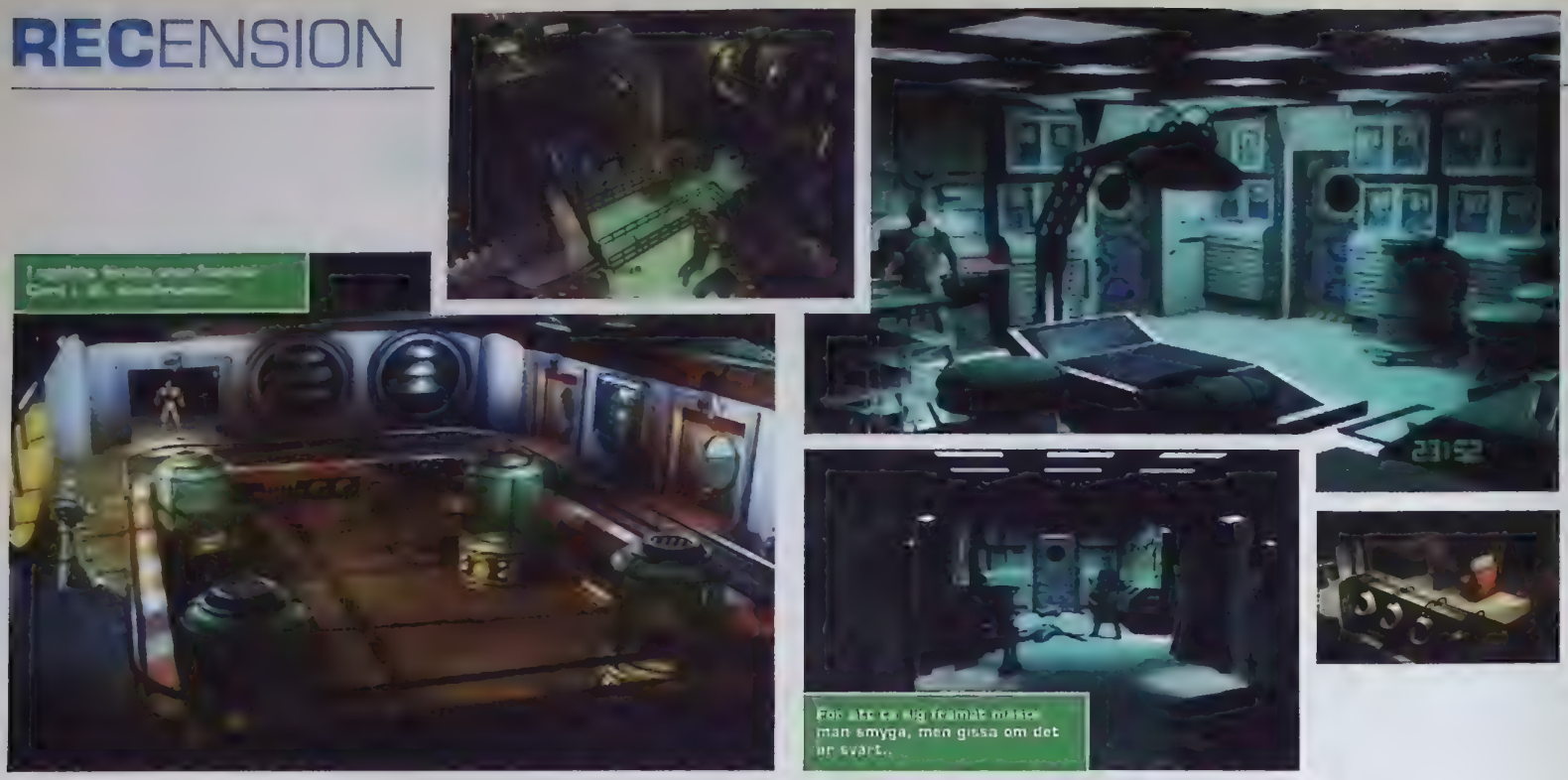
5 AV 10

bang you are toast

www.pcgamer.com

SVENSKA PC GAMER

med de hetaste nyheterna



SPECIALAGENT JOHN CORD PÅ HEMLIGT UPPDRAG I ÖSTEUROPA

In Cold Blood

”Vår man i Volgia tillfångatas av före detta kommunister och

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Revolution
RELEASEDATUM:	Juni
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

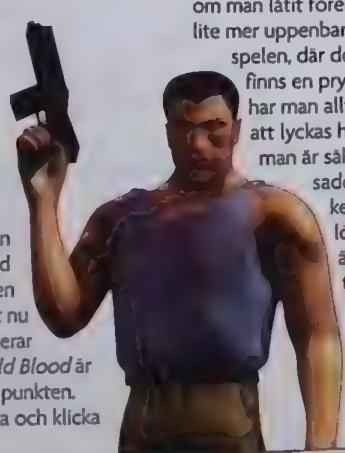
BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

METAL GEAR SOLID

Bäst av alla spionspel

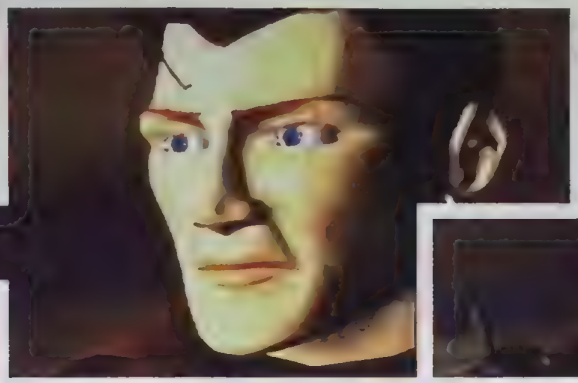
Efter att ha legat i dvala under ett par år återvänder Revolution Software, skaparna av *Broken Sword*-spelen, till PlayStation med *In Cold Blood* som är en spionthriller i 3D. Den här gången är det på allvar. De har skippat det antika peka-och-klicka-systemet och har försökt sig på ett friare äventyrsspel med en superb, mörk stämning, mystik och spänning. Resultatet är en extremt komplex serie hjärnskrynklande, pseudologiska problem som klistrats in i en intrikat story. Peka-och-klicka-spelens markör är utbytt mot en karaktär som rör sig i realtid...

I *In Cold Blood* spelar man som engelska Secret Service-agenten John Cord som infiltrerar den fiktiva ryska staten Volgia för att leta upp en försvunnen amerikansk agent. På vägen råkar han på den onde diktatorn Dmitri Nagarov samt en massa radioaktiva blå stenar. Storyn innehåller lika delar politisk thriller gammal hederlig James Bond-action. Vår man i Volgia tillfångatas av före detta kommunister och hamnar i en tortyrkammare, där äventyret tar sin början. I ett försök att göra TV-spelet mer filmiskt har Revolution låtit berättelsen ramas in av Cords möte med sin tortyrexpert. Vad som följer är en serie tillbakablickar vilka man måste arbeta sig igenom tills Cord minns exakt vad han råkat ut för. En bra och rätt festlig idé. Varje gång man dör (och det är många gånger) hörs Cords viskande röst "Nej, så kan det inte ha gått till..." Vad han menar är: "Attans också, jag är död... Nej vänta lite, jag lever nog än, eftersom en galning med mustasch håller på att tortera mig."

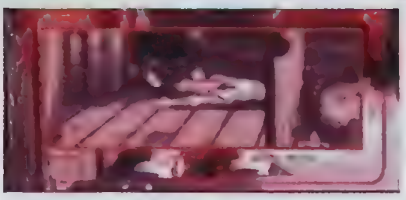


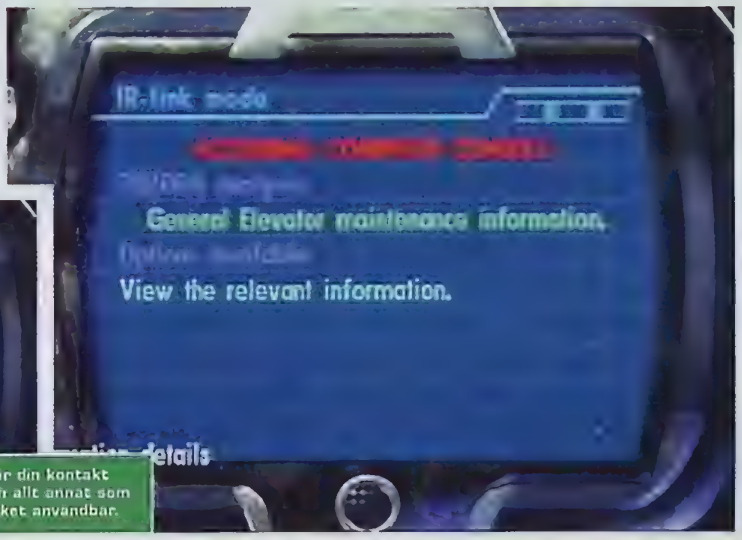
Broken Sword blev beryktat för sina hopplöst svåra pussel där man kombinerade en get med ett rep för att tillverka en skiftnyckel, eller hur det nu var. Revolution specialiserar sig på pussel, och *In Cold Blood* är inte annorlunda på den punkten. Visst, istället för att peka och klicka kan man flytta omkring Cord och plocka upp saker, men konceptet är detsamma. Prata med alla (flera gånger), kombinera metallnålen med repet och stoppa in det i ena änden av partikelacceleratorn (jo, faktiskt). Okej, man får tid på sig att fundera, och om man är riktigt smart kommer man kanske fram till en lösning, men det är inget tvivel om att man kommer att köra fast. Ofta hade det varit bättre om man låtit föremålen man hittar vara lite mer uppenbara, som i *Resident Evil*-spelen, där det glimrar till om det finns en pryl i rummet. På så sätt har man alltid rätt antal prylar för att lyckas hitta en lösning, och man är säker på att man inte missade den magiska tavelkroken som behövs för att lösa ett pussel. Som det är nu, är det oftast ren tur om man hittar någonting, i synnerhet som miljöerna är så mörka.

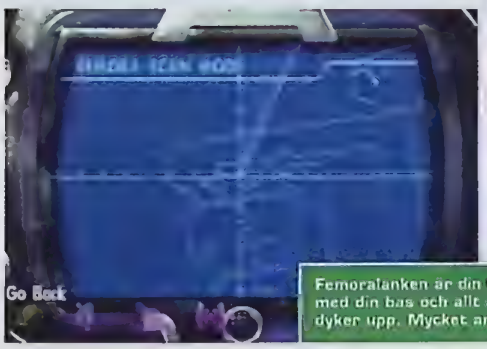
Spelets höga svårighetsgrad sträcker sig



Robotar på ingång. De är skottsäkra, så det är bara att lägga benen på ryggen...



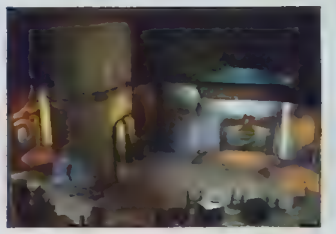




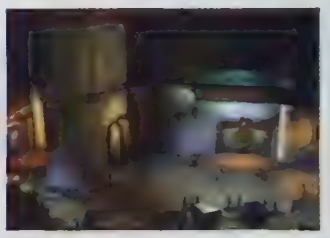
Femoralanken är din kontakt med din bas och allt annat som dyker upp. Mycket användbar.

HUR MAN... NITAR FOLK

Det här är enda sätter. Där finns en vakt och några få skuggor att gömma sig i. Bered dig på att krypa för att få använda lite karate.



Lägg dig på golvet och kravla runt hörnet när vakten tittar bort. Kameran byter vinkel, så det är svårt att avgöra varifrån man kommer. Ligg lågt och ta sedan ett språng.



Gör du detta på rätt sätt hamnar du precis bakom vakten. Ett par snabba slag klarar biffen. Om du missar eller om han vänder sig om, får du slå honom tre gånger medan han skjuter på dig. Gör dig sedan beredd på att möta hans polare. Vad det hela går ut på är att inte bli sedd.

hamnar i en tortyrkammare”

längre än till dessa pussel. Sättet Cord rör sig på är också en orsak till problem. Det gäller att smyga. Man kan smyga sig på en vakt bakifrån och slå honom med ett karateslag. Men se upp, de hör väldigt bra. Får de syn på dig, skjuter de dig på fläcken. De missar aldrig och det går inte att komma undan, vilket gör spelet otroligt frustrerande när man dör tio gånger i rad.

Problemen beror delvis på animeringen och storleken på figurerna. För det första går Cord som om han har ledgångsreumatism. Skifta till smygläget, och han ser ut som en neandertalare som svänger med armarna som en apa. Så gör aldrig Bond, eller hur? För det andra finns det delar av spelet där det är snudd på omöjligt omöjligt att se vad Cord har för sig, eftersom han förvandlas till en dvärg mot bakgrunderna och närmast ser ut som en flugskit på väggen. Jo, så var det ju även i *FFVII*, men i det spelet skulle man inte smyga sig bakom beväpnade karlar och knäcka deras nackar. Det är ren tur om man lyckas gissa vad som händer. Man misslyckas ideligen och får starta om där man sparade senast.

Revolution är stolta över sina skicklighet när det gäller att skriva manus. *Broken Sword* hade den underbart sardoniske hjälten George som hjälpte spelet att flyta fram i bra fart. I *In Cold Blood* funkar det inte lika bra. Dialogen försöker vara passande hotfull, men sumpar allt med dåligt tajmade "skämt" som får det hela att kännas parodiskt snarare än en tidig Bondfilm.

Okej, finns det något positivt med spelet? Tja, om man står ut med de nyss nämnda problemen, bjuds det på en spännande story. Inramningen håller ihop historien på ett bra sätt eftersom det förstås inte går att gissa hur det hela kommer att sluta. Kommer Cord att överleva eller dö i fångenskap? Eller kommer han att räddas av tuffa specialstyrkor? En annan fräck pryl är en så kallad Femora, som sitter på Cords handled. Den är ovärderlig när man vill komma åt information som finns lagrad i databanker runt om i Volgia. Plugga in den via en IR-länk och man kan ladda ner uppgifter om personer man har träffat, hacka sig in i säkerhetssystem och använda den som ett GPS-system. Verkligen bra att ha till hands, väldigt mycket Bond, och hade de funnits i verkligheten hade vi köat länge för att få köpa en.

Bortsett från de klumpiga animeringarna är grafiken passande stämningsfull, otäckt mörk och fuktig. Även personerna man möter har en del särpräglade drag, butiksföreståndare som kliar sig i baken, vakter som tar sig ett bloss, pinkar eller diskuterar fotboll. Ett annat trevligt drag är att Cord inte är en typisk helyllehjälte. Ibland måste han rikta sin pistol mot vanliga, oskyldiga människor för att få fram den information han behöver. Tufft.

I slutändan är *In Cold Blood* ett frustrerande spel. Det är alldeles för svårt för alla utom de mest inbitna korsordsfanatikerna - och då ska det ändå påpekas att vi faktiskt spelade klart både *Broken Sword I* och *II*. Grafiken är bra, storyn är bra, karaktärerna är bra... Om det nu bara var spelbart också, så... ■

Dan Mayers

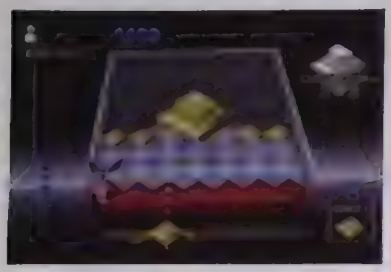
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

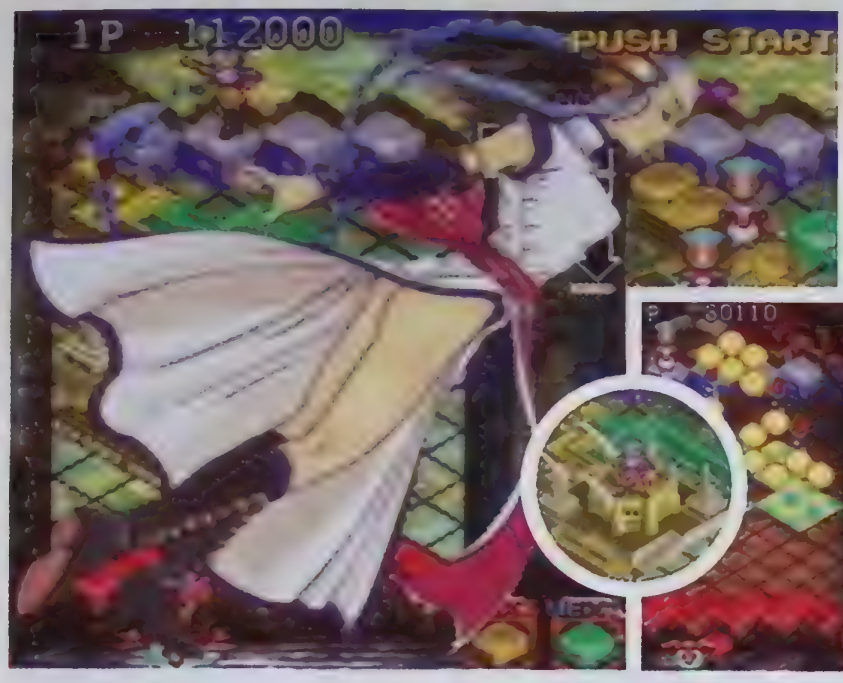
■ GRAFIK:	Snygga bakgrunder, men klumpiga animeringar	8
■ SPELBARHET:	Både smygandet och pusslen är för svåra	6
■ LIVSLÄNGD:	Beror helt och hållet på ditt tålamod	6

■ TOTALT
Tja, det här är ju inget nytt *Metal Gear Solid*, den saken är klar. Detta är faktiskt ett peka-och-klicka-äventyr med en karaktär man kan flytta i realtid. Bra story, bra idéer, men lite misslyckat, vilket är synd

6 AV 10



Du kan förstöra byggnaden i pusselläget men detta skapar bara power-ups.



Tvåspelarläget innehåller stora figurer som spyr brickor över varandra medan pusselläget för en spelare är mer tillbakalutat. Bygg en stor färgglad kloss och du har en byggnad.

TAITO BJUDER PÅ EN VÄRLD AV MAGISKA BYGGKLOSSAR

Landmaker

”Det är bara att inse att pusselspel är som parasiter.”

FAKTARUTA

UTGIVARE	Eon
UTVECKLARE	Taito
RELEASEDATUM	Juli
GENRE	Pussel
DISTRIBUTÖR	Okänd
ANTAL SPELARE	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

PUZZLE BOBBLE'

Taitos pussel-serie lär hålla dig sysselsatt till dödagar.

Nackdelen med sådana här spel är att, en dag när man lägger kakel i badrummet kommer man på sig själv med att tänka: "Hm, om jag lägger en grön intill den blå kommer kanske hela det där området att förvinna?"

Det är bara att inse att pusselspel är som parasiter. De gräver sig in i ens skalle och påverkar en mentalt (se bara på Chekov i *Star Trek II: Khans vrede*), men ändå älskar vi dem, drömmer om dem och ser färgglada brickor flimra framför ögonen. Sedan en tid tillbaka har de fört en tynande tillvaro (alla nya spel var kopior på *Bust-A-Move* eller *Super Puzzle Fighter*), men så kommer nu *Landmaker*.

Föreställ dig en värld där färgglada brickor inte bara är färgglada brickor, utan magiska byggklossar ur vilka hus, gårdar och hela palats växer fram.

Placera fyra klossar i samma färg i ett diamantmönster och en enkel byggnad ökar i höjd. Om du lyckas skapa en diamant med nio, sexton eller tjugofem brickor kommer betydligt mer imponerande konstruktioner att förgylla det rutiga spelområdet.

Spelets grunder är desamma oavsett om man spelar ensam eller mot en motståndare, men i *Landmakers* arkadläge försvinner nyanserna. Här ska man bygga som den värste oljemiljonär och smälla upp skyskrapor bara för att rasera dem för att skyffla bricklaviner över motståndarens halva av skärmen. Det påminner mycket om *Super Puzzle Fighter II* och man lär sig varje figurs monster samt hur man använder dessa för att orsaka så mycket skada som möjligt.

I kontrast till detta ställer pusselläget logiken verkligen på ända. Istället för att rensa skärmen, gäller det att bygga största möjliga byggnader. Grafiken byts mot riktig 3D och här kan man hitta power-ups som ändrar spelplanens utseende i en handvändning. Beroende på vilka brickor man får i början kan man låta planens topp skaka om dem, eller bygga innerväggar för att leda nya brickor dit de gör mest nytta. Slutför ett stadium genom att skapa en diamant av rätt storlek och man får se en graf som visar hur mycket man har lyckats att få staden att växa. Man måste nå sina mål för att skapa en perfekt metropol.

Taitos besatthet av att sätta spelbarhet framför snygg yta har resulterat i ett verkligen banbrytande pusselspel. Låt oss hoppas att detta bara är det första i en ny våg brickspel. ■

Pete Wilton

SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Inte den allra snyggaste, men byggnaderna ser bra ut 7
SPELBARHET:	Taito skämmer bort oss med det ena pusselspelet efter det andra 9
LIVSLÄNGD:	Kämpa mot en kompis eller bygg städer 9

TOTALT
Man-mot-man-bataljer kan spelas av vem som helst, men puristaner kastar sig direkt över pusselläget. *Landmaker* är något så sällsynt som ett spel som får dig att känna dig som om du gör något konstruktivt.

9 AV 10

GEORGIAS SVAR PÅ *KNIGHT RIDER* KÖR IN I EN VÄGSPÄRR

Dukes of Hazzard: Racing For Home

”Det är alltid festligt att skjuta sönder motståndarens däck”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Ubi Soft
UTVECKLARE:	SouthPeak Interactive
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Ubi Soft
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DRIVER
Läckert att titta på och ytterst tillfredsställande att spela – i det närmaste perfekt

Liksom trummorna från Miamivicevinjetten och det vinande ljudet från *Airwolfs* rotorblad, känns *Dukes of Hazzard's* Yee-hah!-tjut som en resa bakåt i tiden. *The Dukes of Hazzard* var en klassisk TV-serie som aldrig kom till Sverige, och som kan placeras någonstans bakom *A-Team*. Dess moderna TV-spelsmotsvarighet möter dock tuffare motstånd i form av *Driver*, *Colin McRae* och *Gran Turismo 2* - genrens kungar som knappast lär abdikera för att det kommer ett spel med högt nostalgivärde.

Dukes of Hazzard satsar på att vara ett kul snarare än seriöst racingspel. Det knyter samman en serie uppdrag, med mellansekvenser, med farbror Jessie, Boss Hogg och sheriff Roscoe P Coltrane. Storyn är vimsig och innehåller bankrånare, förväxlad identitet och ett lokalt destruction derby - så det ligger i alla fall nära TV-serien. Det kommer inte heller som någon överraskning att spelets verkliga stjärna är General Lee, bröderna Dukes bil, som hoppar ut från ramper för att visa sin sydstatsdekor.

Precis som i *Driver* får man tillfälle att jaga eller jagas i delar av spelet. Under vissa uppdrag ska man bara förfölja och inte tappa bort andra fordon, medan man i andra måste preja en bil eller undvika att prejas. Mellan dessa uppdrag finns derbytävlingar där man kör mot klockan och måste komma i mål på en viss tid. Förvisso är vissa uppdrag (i synnerhet jakterna) hyfsat underhållande, men de lider av dåligt styrsystem.

Bröderna Dukes Dodge lider av kluven personlighet: ena minuten glider man fram i lugn och ro för att i nästa fara omkring som på ett nybonat golv, efter att ha girat för något hinder på vägen. Nej skridskoåkning kan man syssla med ute på isen. Hazzard Countys gyttjiga rallybanor borde vara perfekta för sladdar, men spelets fysik tillåter aldrig sådana manövrar.

Det finns inslag som kompenserar dessa brister. Att ta ett turbohopp upp i luften är kul, även om detta förekommer alldeles för sällan i spelet, och det är alltid festligt att skjuta sönder motståndarens däck. Om det funnits några ordentliga äventyrsinslag för att ge variation hade man kanske kunnat förlåta det undermåliga bilåkandet, men eftersom detta är ett racingspel kan vi inte bortse från alla brister. Visst kan spelet falla i smaken för alla som sett serien, men för övriga kan spelet kan lätt sammanfattas med ordet mediokert. ■

Pete Wilton

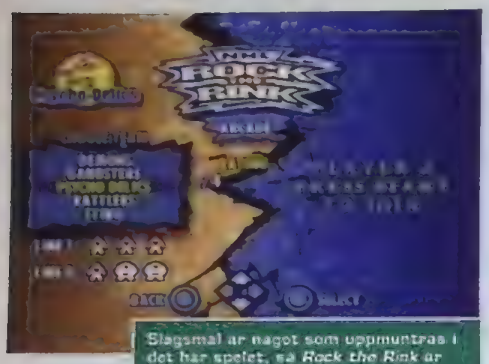
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Bilen är snygg, men banorna är trista	7
SPELBARHET:	Oerhört korkat med vissen handling	5
LIVSLÄNGD:	Till och med tvåspelarläget är tjatigt	3

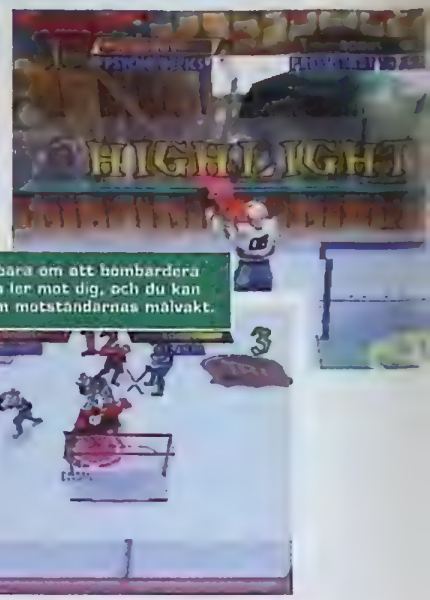
TOTALT
Om du alltid drömt om att köra General Lee - och det lär du knappast ha gjort om du är svensk - kan det kanske vara värt pengarna. Risken är dock stor att spelet hamnar långt ner på önskelistan.

5 AV 10



Slagsmål är något som uppmuntras i det här spelet, så *Rock the Rink* är en återgång till det gamla med mer brutala spelare som garna gör fula tacklingar.

Att göra mål handlar bara om att bombardera målet tills Fru Fortuna ler mot dig, och du kan tvinga in pucken bakom motståndarnas målvakt.



SLAPSHOT MÖTER *NFL BLITZ?* OKEJ, KÖR HÅRT...

NHL Rock The Rink

Att fundera ut hur man gör mål är frustrerande

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Electronic Arts
UTVECKLARE:	EA Sports
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Sport
DISTRIBUTÖR:	Electronic Arts
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

NHL CHAMPIONSHIP 2000

Snidigt och snabbt, kul och realistiskt

Det kanske är så att hockeyspel innehåller alldeles för många halvtaskiga amerikanska rocklåtar. Så den här gången har EA Sport generöst nog bestämt sig för att varna oss i förväg med en liten ledtråd i titeln på deras senaste hockeyspel.

Det finns ett häpnadsväckande stort antal nästan identiska hockeyspel på marknaden (som de flesta faktiskt är ganska bra, oavsett om du vet någonting om ishockey eller inte), men *NHL Rock the Rink* är, precis som namnet antyder, lite "crazy". Glöm bort alla regler, för här får du spela som du själv vill spela. Trippa dina motståndare, starta slagsmål, distrahera målvakten med ett hårt rapp med klubban medan din lagkamrat gör mål, och gör alla möjliga underliga manövrer. Denna smak av uppror, anarki och frihet är lockande, ända tills spelet börjar spela den senaste låten av Hanson vilka nyligen hamnat i målbrottet. Hm.

Det är meningen att det ska vara gammal hederlig hockey. Denna återgång till de gamla reglerna verkar endast innebära att det lag som först gör fem mål vinner. Det är allt. Och under dessa förutsättningar är *NHL Rock the Rink* ganska spännande, när fyra personer gör allt för att tvinga in pucken i motståndarens mål. (Och om du undrar över NHL-licensen, så finns det faktiskt några NHL-lag med, som inte är fullt så bra på att vara dåliga.)

För en spelare finns det en hel del att göra, med massor av specialare när du vinner matcher, slår vissa lag, gör särskilt snygga mål och sådant. Men det är att fundera ut hur man gör mål som är riktigt förvirrande och frustrerande. Problemet med hockey som sport är att rinken är så liten, målen ännu mindre och målvakterna gigantiska. Att få in pucken verkar mest handla om att bombardera målet tills man har lite tur. Det är precis lika illa för de datorstyrda motståndarna, som också måste försöka få in pucken bakom din målvakt (som du kan kontrollera, men som oftast råkar förflytta dig från målet, utan att du vet om det).

När man spelar två spelare är det dock intressant och kul. Det är tillräckligt annorlunda för att spelas några gånger, men inte tillräckligt precist för att det ska vara roligt i längden. Att hitta och utföra de olika specialmanövrerna kräver i bästa beat 'em up-stil att man slumpmässigt trycker på en massa knappar tills man hittar något som fungerar. Det är ett kompetent spel, men i slutänden saknar man den välbekanta känslan hos något mer realistiskt. ■

Steve Owen

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Snabbt och snyggt, men vissa animationer är dåliga	7
SPELBARHET:	Enkelt att lära sig, men att göra mål känns slumpartat	6
LIVSLÄNGD:	Massor av bonus att hitta, men det blir lite enahanda	6

TOTALT
Det är alltid kul att se något som är annorlunda och väldet är ganska underhållande. Men det är inte lika kul som de mer realistiska hockeyspelen.

6 AV 10

SPÖKLIKT MANGA-VAMPYRÄVENTYR? VILKEN FASA

Vampire Hunter D

Som *Resident Evil* men utan grafiken och skrämselfaktorn.

FAKTARUTA

UTGIVARE:	JVC
UTVECKLARE:	Victor Interactive
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Skräck
DISTRIBUTÖR:	Okänd
ANTAL SPELARE:	1

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Eller *Soul Reaver*. Eller *Silent Hill*. Vad som helst.

Den här titeln är baserad på en gammal anime-film, och det är ett överlevnadsspel som stapplar och haltar åt rätt håll, men som dock inte kommer att tilltala någon utom de mest fanatiska manga-fetischisterna.

D står för Dunpeal – det vill säga du. Hälften människa, hälften vampyr. Bara lite död. Året är 12090 och på grund av det oundvikliga Stora Kriget så regerar vampyrerna mer eller mindre hela jorden. Människorna har en stark underjordisk motståndsrörelse som finansierar blodsugande prisjägare, och självklart tillhör Dunpeals de allra främsta. Så, marsch iväg med dig till det stora, skrämmande slottet på kullen och rädda någons dotter som blivit bortförd av... en vampyr!

Det fungerar ungefär som *Resident Evil*, men utan grafiken, känslan och skrämselfaktorn. Så, vad som finns kvar är hitta-rätt-nyckel-till-rätt-dörr-spel, samt en och annan knappintensiv svärdsduell. Det stora problemet är den underliga blandningen av olika atmosfärer – det är antingen en allvarlig, *Doom*-liknande gotisk rysare eller en lite skojig, *Scooby Doo*-skräckis. Det känns som om du är Marilyn Manson med ett pratande ansikte i din vänstra handflata, som varje gång du upptäcker något nytt, säger något putslustigt.

Striderna är en tröttsam blandning av slå-gå-framåt, slå-gå-bakåt, och ett knöligt experimenterande med den vanliga uppsättningen magiska drycker för att se vilken som fungerar bäst mot ett särskilt monster. Det är dock ganska roligt (tack vare Vampire D:s hopp- och smygförmåga) att sätta igång en egen liten Benny Hill-liknande jakt runt i ett rum, medan en klumpig demon fåfängt stapplar omkring och hugger i luften.

Det är ett av de där spelen som verkar existera i ett framstegsvakuum. Hopplösa och förvirrande kameravinklar, fladdrig grafik, ytligt spelvärde och illa tajmade mellansekvenser. Själva skräckgenren kanske har blivit lite utspädd av alla uppföljare och dylikt, men jämför man med det här så förstår man varför många spel hyllats.

Några pluspoäng: bakgrunderna är hyfsat detaljerade, ljudet är ganska bra och, om du är riktigt desperat, så kan man belysa det faktum att spelet har vissa rollspelsinslag (din attackpoäng ökar med antalet monster du lyckas döda). Spelet är åtminstone fem år för sent och det finns minst 20 spel som gör det bättre. D måste i det här fallet stå för dåligt. ■

Andy Lowe

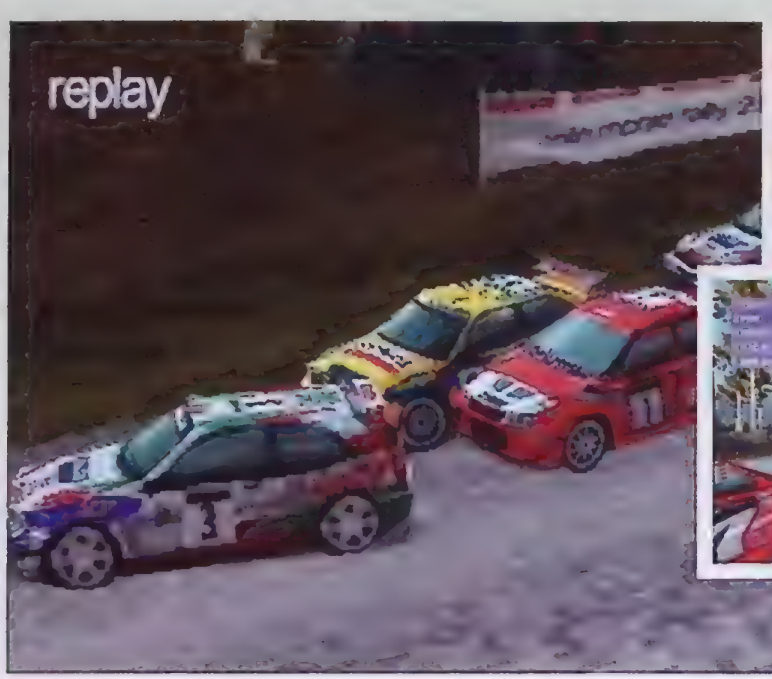
SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Mörk och fladdrig. Halvhyfsade bakgrunder	4
SPELBARHET:	En nyckel, en dörr, en konversation, en fight. Repetera	3
LIVSLÄNGD:	Stort, men alldeles för platt och enahanda för att hålla	3

TOTALT
Ett föråldrat och irrelevant hopkok av manga-klichéer. Tomt, repetitivt och tekniskt efterblivet. Känns som om det har legat på översättarens skrivbord i åratal.

3 AV 10

Det kanske inte är så smart att volta med bilen, men vi tycker ändå att det är vanvettigt kul.



I Arcade Mode tävlar man mot upp till fem stycken datorstyrda motståndare

SPELBOLAGEN FORTSÄTTER ATT PRODUCERA RALLYSPEL I ETT NÄSTAN VANSINNIGT TEMPO. FÅ TITLAR ÄR DOCK SÅ EFTERLÄNGTADE SOM DENNA.

Colin McRae Rally 2

”I grunden är det i stort sett samma spel, men varenda detalj

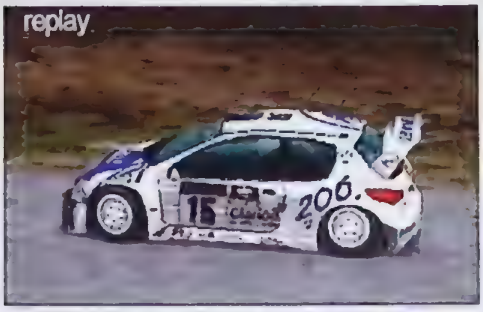
FAKTARUTA

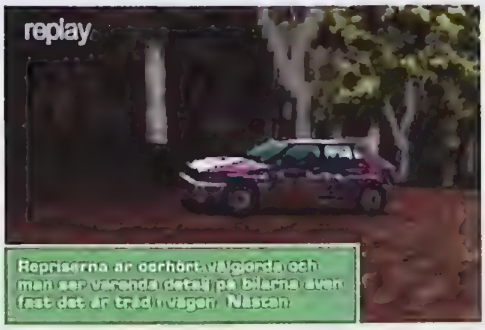
UTGIVARE:	Codemasters
UTVECKLARE:	Codemasters
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Jack Of All Games
ANTAL SPELARE:	1-4

Trots att *Gran Turismo 1* och *2*, med rätta, dominerar hårt på racerbanorna finns det de ibland oss som hellre tar en sväng på landsbygden. Inte någon stilla söndagsutflykt dock, utan snarare en åktur i vansinnestempo med lera och grus sprutande från däcken. Och för oss är det fest när nu äntligen den flygande skotten *Colin McRae* är tillbaka i nya, fina kläder.

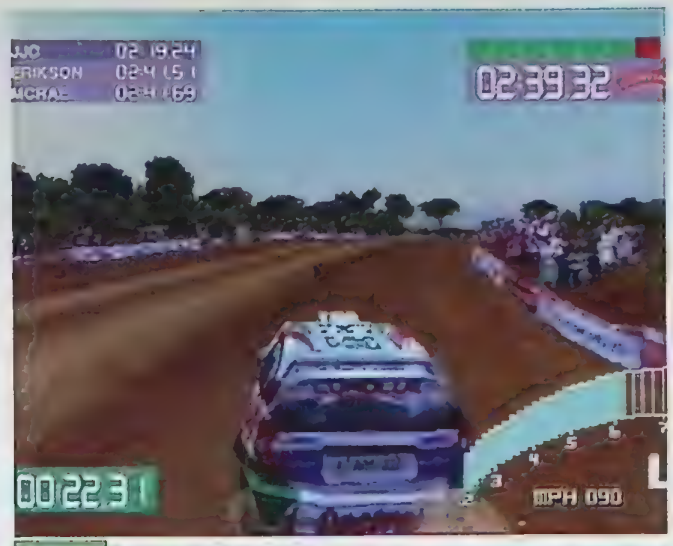
Lite ledsen blir man dock när det första man upptäcker är att Mr McRae blivit av med sin klassiska, blå Subaru Impreza. Colin själv tröstade sig snabbt med en stor hög pengar, och en ny bil från Ford, och vi får hålla till godo med uppföljaren till ett av de bästa rallyspel som gjorts. Det är givetvis inte alls så illa, eftersom vi redan nu kan avslöja att det här spelet slår sin föregångare på alla områden. I grunden är det i stort sett samma spel, men varenda detalj och programrad har putsats upp, förbättrats eller bytts ut. Den förbättrade grafiken är givetvis det första man noterar, med inslag som genomskinliga bilrutor, dramatiskt ökat polygonantal i varje fordon och mer realistiska skador. Även omgivningarna har fått en rejäl ansiktslyftning och framför allt har kollisionsdetektionen (kul ord, va) förbättrats till nästan perfektion. Inget åkande genom solida föremål här inte och inget sladdande med halva bilen inne i ett staket eller en bergvägg heller. Det går fort och stadigt hela tiden, även med fyra bilar på banan samtidigt, och menyerna har också fått ett nytt, trendigt och rent utseende.

Själva spelandet är uppdelat i två olika avdelningar. Först och främst har vi Rally Championship Mode som är precis vad det låter som. En rallysimulator där man kör ensam, på tid, en hel säsong genom Grekland, Frankrike, Sverige (mycket snö, inga älgar), Australien, England och nytillskotten Finland, Italien och Kenya. Det handlar om flera lopp i varje land och dessutom lite resurshantering i form av begränsad verkstadstid som mellan varje lopp ska räcka till att fixa allt man lyckats köra sönder. Givetvis kan man också köra enstaka lopp och träna. Den andra huvudavdelningen är Arcade Mode som bjuder på flera motståndare på banan samtidigt, levande eller datorstyrda. Och även här kan man välja mellan turneringar eller enstaka lopp.





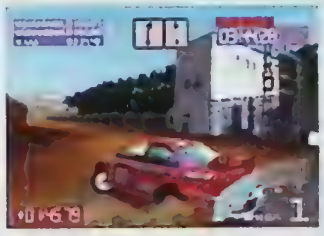
Repriserna är osedvanligt välgjorda och man ser varenda detalj på bilarna även fast det är tråkiga vägen. Nästan



För avancerade hatens skull är det ofta bäst att spela ur ett externt perspektiv

HUR MAN... ÅKER JORDEN RUNT

De finska vägarna är breda och snabba, vilket gör dem extra lämpliga som träningsbanor. De grekiska och franska vägarna är betydligt mer krävande och det är nog klokt att spela extra mycket *Gran Turismo 2* innan man ger sig ut på dem.



Efter att ha slirat runt i den svenska snön är det skönt att få stampa gasen i botten på de australiensiska raksträckorna. Vägarna i Kenya är däremot alldeles för slingriga för att man ska våga pressa bilen till max.

De italienska vägarna är helt underbara. Resan går genom berg och byar och det känns lite grand som om man sitter bakom den där Lamborghinin i The Italian Job.

har putsats upp, förbättrats eller bytts ut”

Nu är det inte för den geniala speliden och de originella tävlingsformerna som *Colin McRae Rally* gjort sig känt världen över. Det handlar istället om att det ska vara förbaskat roligt och spännande att dundra fram genom finnskogarna, eller Afrikas savanner i en topptrimmad Lancia Stratos med grus, sand och bränt gummi sprutande bakom bilen. Och det är just i en sån här skön blandning av arkadspel och rallysimulator sådana känslor infinner sig. Med en körkänsla som ger nästan perfekt kontroll samtidigt som det känns som om man hela tiden håller på att tappa den. Om ni fattar... *Colin McRae Rally* var lysande. *Colin McRae Rally 2* är ännu bättre, och det är bara att gratulera Codemasters till deras enastående känsla för hur ett underhållande bilspel ska se ut och fungera. ■

Jonas Svensson

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

COLIN MCRAE RALLY

Fortfarande ett riktigt bra rallyspel som dessutom numera ingår i Platinum-serien.

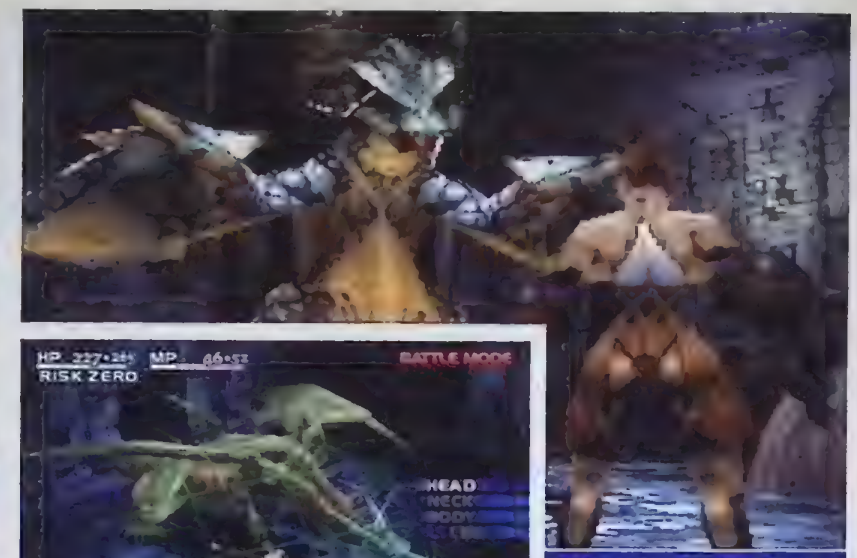
SVENSKA PLAYSTATION MAGASINET BETYG

GRAFIK:	Läckra bilar och genomarbetade omgivningar	9
SPELBARHET:	Precis rätt rallyskänsla – snabbt, roligt och intensivt	9
LIVSLÄNGD:	Ett utmaning som räcker att bra tag	9

TOTALT
En perfekt blandning av arkadspel och rallysimulator där dessutom de få felen från orginalet putsats bort.

9 AV 10

Vår man Riot tar ett fast grepp om denna pyton-orm.



Omfamnad av skräcken. Agent Riot, här iförd en manlig variant av en ringbrynje-bikini, stöter på mörka krafter.

VEM KUNDE ANA ATT ETT SPEL OM EN MORDMISSTÄNKT KUNDE BLI SÅ FANTASTISKT

Vagrant Story

Det är ett ovanligt spel därför att man aldrig sett så många

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Square Europe
UTVECKLARE:	Square
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	RPG
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1

Vissa gillar rollspel. Andra gillar actionspel. Men om du har ett tillräckligt öppet sinne för att tycka om båda genrerna så är *Vagrant Story* en portion rent syre – fräscht, uppiggande, nästan så att man blir hög, men kan vara livsfarligt för ditt sociala liv i alltför stora doser. Det är knappast ett spel som passar alla, och den tidiga etiketten *Medieval Gear Solid* visade sig vara helt felaktig. Den som förväntar sig ett smygande spel bör leta någon annanstans (närmare bestämt på sidan 20, och läsa förhandstitten på *Tenchu 2*). Men bortsett från detta är det ett fullkomligt lysande spel.

Vagrant Story utspelar sig i en originell fantasy-värld med en renässanstouch, men med moderna politiska förutsättningar, och historien börjar med en gisslan-kris. In träder Ashley Riot – det är du – en VKP Riskbreaker-agent med ett tveksamt förflutet och ett välsmort munläder. När du kontrollerar din karaktär rör han sig oväntat snabbt, beslutsamt och skickligt. Man känner igen sig direkt i spelet; du utforskar de hundratals rummen genom att döda fiender, hitta nycklar, lösa enkla block-problem och skaffa dig bättre utrustning. Det finns till och med lite 3D-plattformshoppande att ge sig i kast med. Men det är också ett ovanligt spel därför att man aldrig sett så många olika element kombineras så effektivt.

Till exempel är filmsekvenserna som binder samman storyn alla tagna från spelmotorn – vilket innebär att de renderas med samma grafik som själva spelet, istället för att slå över till riktiga videosekvenser – och var och en av dessa scener har en överraskande dramatisk effekt. Till skillnad från *Metal Gear Solid* sitter du aldrig och klickar dig igenom en massa förklarande text, och du kan till och med komma på dig själv med att möta den där bossen en gång till bara för att få en andra titt. Det är inte ofta man hittar speldesigners med samma talang för regi och manus – det finns knappast en enda överflödig scen i hela *Vagrant Story*. Trots att användandet av serietidnings-pratbubblor känns lite tunt till en början, så är denna visuella profil så stark att man undrar om inte ett gäng röstskådisar skulle ha förstört stämningen.

Och det är snyggt också. Det händer ofta att man ställer om till det pausade förstapersonsperspektivet bara för att titta närmare på någon fin detalj, som till exempel ett rinnande vattenfall eller en svängande gatuskylt, och det finns en hel del bra att säga om den här 3D-världen. Du kan dyka ner bakom en mur och se yxan som riktats mot ditt huvud slå in i stenen där du nyss stod, eller använda en fiendesoldat som skydd och därmed starta ett internt bråk eftersom en armborstpil träffar honom istället.

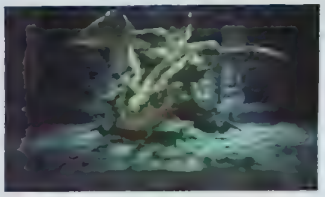
Det riktiga nyskapandet ligger dock i striderna. För att attackera en fiende drar du ditt vapen, vilket gör att handlingen stannar upp. Du kan sedan manipulera kameran för att inspektera dina fiender i 3D, och ett klotformat rutnät visar vilken räckvidd din attack har. Slutligen attackerar du fienden genom att sikta på en specifik kroppsdel. En skada på sköldarmen försämrar defensiven, medan ett slag mot huvudet kan förhindra fienden att haspla ur sig de ord som behövs för

Uppsättningen av starka, välutvecklade karaktärer kommer till liv i filmsekvenserna som är bättre än dem i Metal Gear Solid

Var du än befinner dig i Lea Monde kommer du gång på gång att pausa spelet i förstapersonsperspektiv för att beundra den mycket detaljerade utsikten.

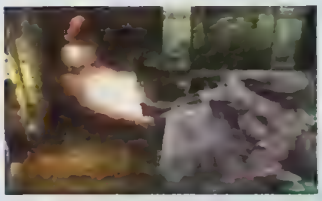
HUR MAN...

DÖDAR DRAKAR



Tänk på S:t Göran, kära medborgare. Tänk er sedan S:t Göran på en stege med en dolk. Där brast illusionen, inte sant? Så se först till att skaffa en lans eller ett tvåhandssvärd med god räckvidd, eftersom drakar är väldigt bra på att vara stora.

För att göra ditt vapen till en mer effektiv drakdödare får du endast använda det mot drakar. Tricket är att öva sig mot ödlemänniskor, som räknas till drakarna, vilket gör att ditt vapen gradvis samlar på sig massor av antireptilbonus.

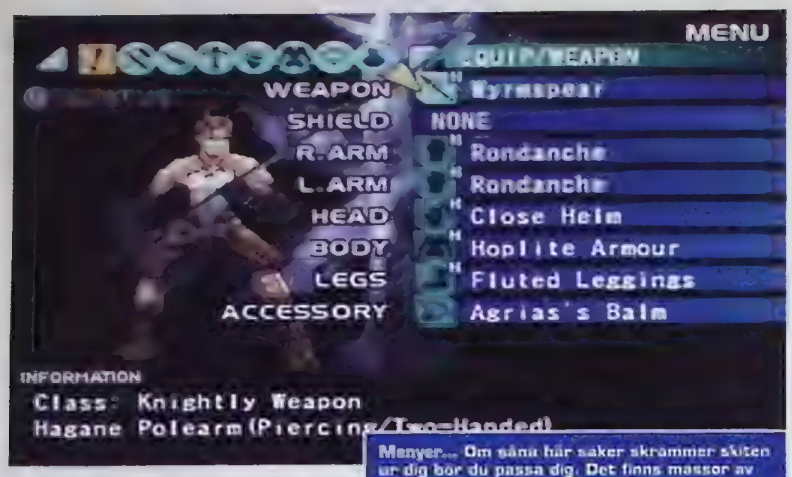


Slutligen, den där gamla gåtan: hur skiljer man en falsk drake från en riktig? En falsk drake har endast två ben, medan en riktig har fyra. Den frågan kommer också på teoriprovet senare – men först det praktiska provet. Redo, drakdödare?

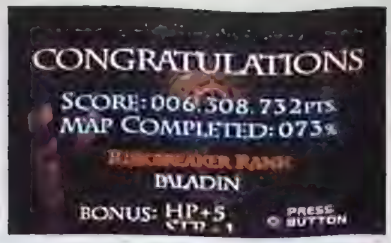
olika element kombineras så effektivt

att uttala en trollformel. Detta pausade stridsförfarande känns lite fattigt och primitivt till en början, eftersom det inte är förrän vid den andra bossen som Riot börjar få tillbaka sina riktiga stridsfärdigheter. Men väl där börjar man inse vilket djup och uppfinningsrikedom som *Vagrant Story* besitter.

Det här är nämligen ett stridssystem som utan tvivel är inspirerat av *PaRappa the Rapper* och *Tekken*. Precis som med Squalls Gunblade i *Final Fantasy VIII* så förlänger man en attack genom att trycka på en combo-knapp i samma ögonblick som man träffar. Detta medför att Ashley gör ännu ett utfall, och om du tajmar rätt nästa gång också med en ny combo-knapp så kan du utöka attacken med ytterligare en träff, och så vidare. Denna enkelhet är förvånansvärt beroendeframkallande – och det blir svårare och svårare ju längre kedjan blir, samtidigt som riskmätaren slår i taket när du går för långt. Det är inte bara så att du hittar på dina egna kombinationer, utan du lär dig också att inkludera effekter som att ordna ett par extra hälsopoäng eller tysta en fiende som försöker använda magi. Samma knappar kan också tilldelas defensiva uppgifter. Precis som när det gäller en kontringsmanöver i *Tekken* kan du, om du trycker på rätt knapp när du blir attackerad, minska skadan, reflektera en trollformel eller absorbera dess magipoäng. Ett valfritt "!" blinkar till och talar om för dig exakt när det är dags att trycka, vilket hjälper dig med tajmingen, men ganska snart struntar du i det för att i stället titta på animationerna och lyssna på ljudeffekterna. Spelbalansen upprätthålls tack vare en riskmätare, som stiger varje gång du använder dig av en specialattack. Hög risk innebär att dina chanser att träffa minskar avsevärt, och det gör det också lättare för dig att bli skadad. Om du inte iakttar en viss försiktighet och tar



Menyer... Om sånt här saker skrämmer skiten ur dig bör du passa dig. Det finns massor av RPG-pålagg på denna actionsmörgås.



Till och med den traditionella gratulationsskärmen efter en avklarad nivå har blivit en regelrätt knapptrycknings-roulette.

spelet är generöst med information och ger dig inbyggda

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

FINAL FANTASY VIII

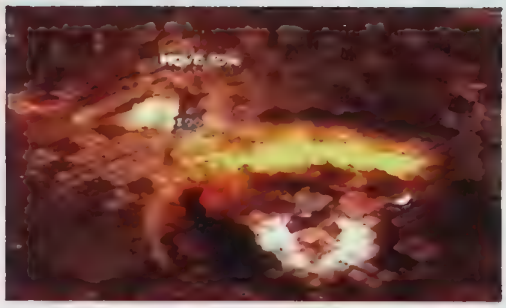
Visst, det är inte särskilt originellt, men det är bäst.

det lugnt ibland så kanske du till och med måste dra dig tillbaka, så att din riskmätare kan gå ner och din hälsa förbättras. Visst, det kan tyckas fegt att fly, men om din definition av feghet är att lägga benen på ryggen, springa ut ur rummet och hoppa ner i en tunna och gömma dig, så visst.

Du kan också prova din lycka som smed. Lea Mondes olika verkstäder ger dig chansen att kombinera olika klingor och delar av rustningar för att skapa nya föremål eller förstärka gamla favoriter. Att blanda brons- och järnsablar ger en starkare legering. Omforma ditt ödlespjut till ett drakdödande bredsvärd genom att lägga till metall från en stridsklubba. Upptäck en ny sorts rustning genom att smälla ihop en bröstplatta med en ringbrynja. De olika egenskaperna hos de olika föremålen bibehålls, så ett svärd som är extra effektivt mot odöda kommer ha kvar sin zombiebonus även om du bestämmer dig för att göra om det till ett armborst eller en klubba.

Det här med verkstäderna är faktiskt så roligt att skapandet av nya vapen och testandet av dem kan ge åtskilliga timmars extra speltid. Tyvärr måste man ofta ha tillgång till minneskortet där ditt inventarium finns, vilket gör det i övrigt alldeles utmärkta gränssnittet lite långsamt. Men spelet är generöst med information och ger dig inbyggda manualer och texthjälp om alla siffror, så intelligenta spelare som gräver ner sig i den strategiska avgrunden behöver inte känna sig alltför besvikna.

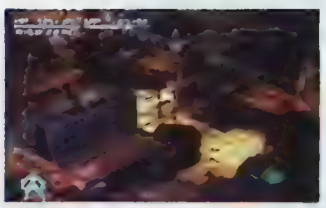
Det är dock inte det perfekta spelet, 40 av 40, som den ansedda japanska tidningen *Weekly Famitsu* anser. Det är alltför mycket prylbyten och menyharvande att ta sig igenom, trots några trevliga genvägar. Agent Riot är inte riktigt rätt avvägd för vissa av plattformsinslagen, vilket gör att han känns lite svävande. Det finns några överdekorerade områden (särskilt Snowfly Forest) där det nästan är omöjligt att se vad man håller på med på grund av det märkliga perspektivet. Spelet innehåller dessutom en del obalanserade



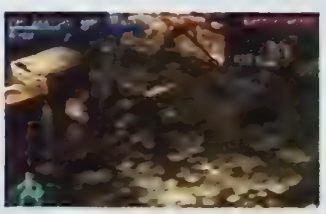
Taktik: Att använda magi sker inte precis i realtid, men det är bara bra (ovan). (Vänster) Ett ögonblick av läskigt litet spöke-monster. Ännu en jobbig dag på jobbet.

HUR MAN... SÄTTER IGÅNG KAPPRUSTNINGEN

Även om enhandsvapen är svagare ger de dig vänsterarmen fri att använda en sköld, samt alla de defensiva bonuspoäng det innebär. Om du vill öka din skadepotential ska du dock bemästra tvåhandsvapnen och deras långsammare animationstajming.



Gör ett besök i någon av Lea Mondes verkstäder och ta en titt på de vapen du samlat på dig. Prova att kombinera dem och se vad du får ihop. Åtskilliga timmar senare, när du funderat ut hur du ska förvandla en hillebard till en stridsklubba och en stridsklubba till något obehagligt stort, så har vi ett nytt vapen att prova.



"Kallar du det där för hammare? Sorry grabben, *det här* är en hammare" etc. Tack vare våra bravader i verkstaden är nu fienden på god väg att få uppleva den ohyggliga stridsklubban "Förgöraren". Muhaha!

manualer och texthjälp om alla siffror

krafter som, när du hittat dem, kan göra vissa strider för enkla. Om du kan förlåta dessa smärre misstag är dock detta ett fantastiskt spel.

Vagrant Story är ett ovanligt spel. Blockproblemen, tredjepersonsperspektivet och de animerade 3D-monstren känner alla gamers snabbt igen, men det reflexbaserade stridssystemet är i sanning nyskapande. Det finns troligtvis alldeles för många inslag av strategi och RPG för den riktige actionspelaren, men de som gillar RPG kommer att finna en av de främsta titlarna till PlayStation här. För vissa kommer det att bli så beroendeframkallande att de kommer spela tills de somnar, och sedan vakna upp framför en sprakande TV några timmar senare med det mysiga skimret från en spelkonsol som värmer upp rummet. ■

Zy Nicholson

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Otrolig. Hårdvaran kan inte pressas mer än så här	10
SPELBARHET:	Ett vanebildande RPG som lånar friskt från actionspelen	8
LIVSLÄNGD:	Det går att rusa igenom spelet, men då missar du hela djupet	8

■ TOTALT
Du kan se både nyfödda och gamla spelgenrer dölja sig i *Vagrant Storys* filmiska historia, men det är fortfarande ett RPG som döljer sig under alla dessa lager av action.

9 AV 10

DU FÅR FOTBOLLSTALANG FÖR 250 MILJONER, TILL PRISET AV NÅGRA HUNDRALAPPAR

Ronaldo V-Football

”Faktum är att när det gäller fotbollsspel så är V-Football mer

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Infogrames
RELEASEDATUM:	Juli
GENRE:	Fotboll
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1–2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

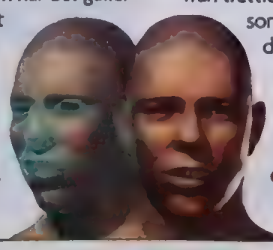
ISS PRO EVOLUTION

Liknande när det gäller hastigheten och innehållet, men Konamis spel ligger före tack vare den mer dynamiska spelkänslan

Ronaldo Luiz Nazario de Lima betraktas av många som en av de absolut bästa fotbollsspelarna någonsin. Hans otroliga snabbhet och fantastiska skott övertygade Inter Milan, att betala Barcelona ungefär 250 miljoner kronor för honom. När han är i form är han en av nyckelspelarna i det brasilianska landslaget. Under de senaste 18 månaderna har han dock stått vid sidan av planen på grund av en ihärdig knäskada. Självklart oroar man sig för att han inte kommer att vara hälften så bra när han kommer tillbaka. Vilket är passande, för *Ronaldo V-Football* är inte hälften så bra som det skulle kunna ha varit.

Faktum är att när det gäller fotbollsspel så är *V-Football* mer Håkan Mild eller Jörgen Pettersson än Ronaldo. Det är en solid rendering av sporten, utan några överraskningar, kompetent, men utan finess. Det enkla passa-och-spring-konceptet är helt okej, men det är ingen utmaning för spel som *ISS Pro* eller *UEFA Champions League*. Här finns faktiskt en känsla av gamla arkadfotbollsspel från svunna tider, såsom *Exciting Soccer* eller *Virtual Striker*, där underbara spelögonblick blandades med blytunga spelare och ett antal stora misstag när det gällde spelbarheten.

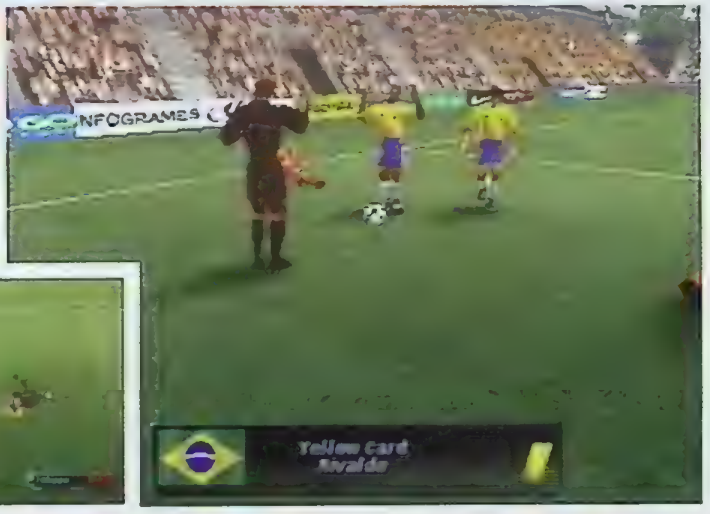
Innehållet i *Ronaldo V-Football* är enligt standardformulär 1A. Turneringar, uppvisningsmatcher och falska VM-turneringar slåss om uppmärksamheten. Det finns en hel drös av landslag med i spelet, dock med några väldigt underliga spelarval (Jason Wilcox är exempelvis i den engelska startelvan). Det är på planen som *V-Football* är som bäst, och med lite tålamod kan det faktiskt vara riktigt kul. Det är uppenbart att Infogrames har studerat konkurrenterna noga och *V-Football* har hämtat mycket inspiration när det gäller utseendet och innehållet från Konamis *ISS*-serie.



Spelarna är robusta och satta, men rör sig ändå bra och är skickliga på att skjuta, ta ner bollen på bröstet och nicka. *V-Football* är dock ett passningsspel som fokuserar på att sakta bygga upp spelet snarare än en massa action framför målet. Även om detta är ett trevligt avbrott, så kommer det knappast att tillfredsställa de fans som är ute efter snabb action. Det kräver istället full koncentration från spelaren och kunskap om positionsspel.

Det är här som *V-Football* visar sin styrka, med en AI som ser till spelarna håller sina positioner, markerar sina spelare noga, skär av passningsvinklar och täcker skott med en häpnadsväckande konsekvens. Med så bra defensivt spel slipper man de löjliga 10-7-resultat som är så vanliga i *FIFA*-spelen, och istället blir varje mål mycket viktigt. Du kanske inte får tillfredsställelsen att njuta av ett mål från trettio meter så ofta, men känslan som infinner sig när du lyckas med det eller när målvakten råkar släppa in en halvträff är desto mer intensiv just eftersom det inte inträffar så ofta.

Tyvärr finns det några fundamentala fel som stoppar *Ronaldo V-Football* lika effek-



Håkan Mild eller Jörgen Pettersson än Ronaldo

tivt som hans kna håller honom borta från fotbollsplanen. Tacklingsspelet saknar precision: frisparkar delas ut för de mest oskyldiga förseelser, medan motståndarlagen knappt sätter en fot fel. Det finns också problem med passningssystemet. Dina manövrer lagras, vilket innebär att dina spelare sparkar iväg bollen mycket kvickt om du trycker lite för snabbt.

Denna missade chans sammanfattas på ett bra sätt av de usla kommentatorerna. Barry Davies och en röstskådis haltar sig igenom ett dåligt manus som ofta gör att de skriker "pass" utan någon anledning, medan målen tas emot med apati. Det är symptomatiskt för ett spel som, kanske likt Ronaldo själv, aldrig riktigt lever upp till de tidiga löftena men fortfarande på något sätt lockar. ■

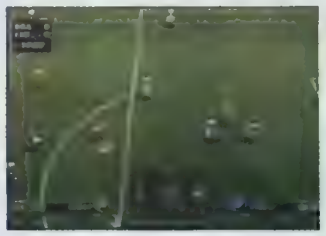
Steve Merrett

HUR MAN...

SPRINGER I CIRKLAR RUNT FÖRSVARET

Ronaldo V-Football:s **fokus på bra passningsspel betyder att varje mål kräver arbete och positionsspel från din sida...**

Även om spelet inte har någon skanner i grundutförandet, kan du välja en från valmenyn, och hålla koll på dina anfallare. Spela ut bollen till en kantspelare och spela den framåt, så snart försvaret börjar närma sig...



Fortsätt att passa runt bollen tills en spelare närmar sig målområdet, slå sedan en passning på fötterna. Spela den snabbt vidare till en anfallare och skjut hårt och lågt. Målvakterna är bra, men det går att lura dem.

SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

GRAFIK:	Satta spelare, men smidigt kameraarbete	7
SPELBARHET:	Långsamt ibland, och passningsspelet kommer inte att passa alla	7
LIVSLÄNGD:	Ett riktigt skicklighetsspel som är värt att hålla ut med	8

TOTALT
Ett spel som är baserat på världens kanske bästa spelare? Tyvärr, kommer man att tänka på en mer vardaglig division 1-match, snarare än den gudabenådade brasilianske spelaren.

7 AV 10

Att sikta med bakdelen som ingen annan är inte bara för syns skull. Vissa trick och krockar (som du får poäng för) kräver att du kan hantera din bil riktigt bra.

HÅRT OCH BRUTALT! VARFÖR DET? FÖR ATT MÄNGDER AV FORDON SKA FÖRSTÖRAS

Destruction Derby Raw

”Stora, öppna områden där målet inte är något mer spektaku-

FAKTARUTA

UTGIVARE:	SCEE
UTVECKLARE:	Studio 33
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Racing
DISTRIBUTÖR:	Egmont
ANTAL SPELARE:	1-4

Om det är en sak som fattas i vanliga racingspel så är det möjligheten att kunna demolera bilarna. Visst, *Gran Turismo 2* är helt klart den mest verklighetstrogna racingsimulatorn som gjorts, men där innebär en krasch oftast bara att man åker ut från skärmen.

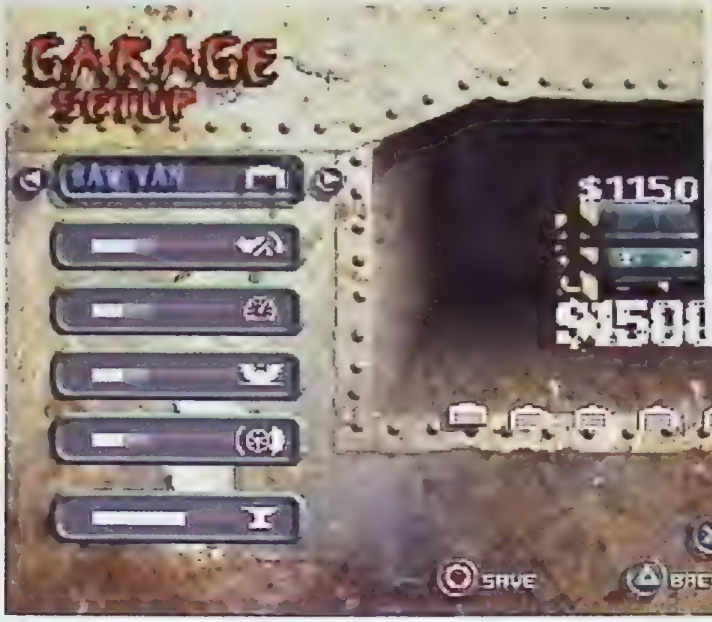
Med tanke på att det sedan PlayStation släpptes endast funnits ett spel, eller två om man inkluderar uppföljaren, som gått ut på att förstöra alla fordon, är det konstigt att inte fler spelutvecklare siktat in sig på att noggrant skildra krockar. Spelen vi refererar till är förstås *Destruction Derby 1* och *2* – Reflections härliga race 'em up, fyllda av krossade bilar. Eftersom de två spelen gjorde sådan succé kan det verka underligt att den tredje versionen inte kommit förrän nu. Men efter att Reflections valt att koncentrera sig på *Driver*, har *Destruction Derby*-licensen gått till Studio 33. Spelet måste överträffa sina föregångare och sin släkting *Gran Turismo*, något som är allt annat än lätt. Spelmarknaden värderar just nu realism och simulatorer högre än allt annat. Över lag kan *Destruction Derby Raw* uppfylla kraven på det.

Det finns en mängd spelvarianter att välja mellan, utspridda på hela 31 banor! De flesta är racingbanor med olika sorters grymheter, men några är stora arenor, det vill säga stora, öppna områden där målet inte är något mer spektakulärt än att bara mosa de andra bilarna och försöka bli den sista bilen kvar. Tre andra banor följer samma princip, men de är belägna ovanpå skyskrapor. Förutom att köra på de andra bilarna tills de går sönder kan man också preja ner dem över takkanten.

Detta är ungefär vad man kan vänta sig av de flesta racingspel nuförtiden. Men det finns även ett säsongs-läge som innebär att man tjänar pengar och kan köpa nya bilar – det finns hela 24 stycken, varav 7 är bonusbilar. Man kan också uppgradera sin bil. Det är ganska mycket bättre än det futtiga antalet bilar som fanns i de två första spelen.

Men utvecklingen slutar inte där. Bilarna är nu utrustade med handbroms, vilket är mycket viktigt i alla de tajta svängarna. Ännu bättre är bilmodellernas komplexitet. Skadan man kan åstadkomma är häpnadsväckande; motorhuvar åker upp, däck spricker, sidopaneler flyger av, motorer fattar eld och olja rinner ut från de söndertrasade bromsspåren. Bilarna reagerar förstås naturligt på skadorna och det är inte utan vissa problem som man, med knappt någon kontroll över sin bil, tar sig över mållinjen.

Som Raw i titeln antyder har Studio 33 tillfört en wrestling-liknande dimension till spelet. Man kan utföra diverse kombinationer och



Flera arenor finns högst uppe på skyskrapor. Gasen i botten så flyger du ut i luften.

Som i de allra flesta stora racingspel finns det en enorm mängd bilar. Vad sägs om en van som ser ut att vara hämtad från A-Team och pickup-lastbilar från *Fall Guy*?

lärt än att bara mosa de andra bilarna

krossa motståndarna på fysiskt tillfredsställande sätt. Det finns indikatorer på skärmen som informerar dig om att du just utfört en Bone Cruncher, Jaw Breaker eller Face Slapper. Och, kanske bäst av allt, *Destruction Derby Raw* tillåter upp till fyra spelare samtidigt, något som serien alltid behövt. Vi behöver knappt säga att den aggressiva spelbarheten gör detta till ett av de allra bästa multiplayerspelen på marknaden.

Allt som allt är det svårt att hitta något fel i *Destruction Derby Raw*. Grafiskt är det mycket bra och spelbarheten – som dock kan komma att upprörа racingspelspuritaner – är lika bra som tillverkarna sagt sedan man började med spelet. Efter att ha spelat detta börjar *Gran Turismo 2* kännas som ett spel för mesar. ■

Paul Rose

HUR MAN...
UTFÖR EN KOMBINATION

Välj ut ett offer och kör mot det. Just när du kör upp bredvid, svänger du snabbt mot honom och drar i handbromsen.

Tajma det rätt så kör du in i honom med sidan av din bil. Kör sedan framåt en kort bit och backa snabbt in i honom med hög fart.

Till sist, som kronan på verket, snurrar du runt och kör rakt in i din motståndare. Träffar du honom hårt nog vänds hans bil upp och ner. Sedan kan du köra in honom

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

DEMOLITION RACER

En av de bättre Destruction Derby-kopiorna

SVENSKA PlayStation Magasinet

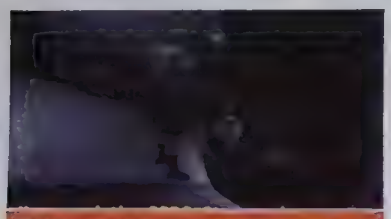
BETYG

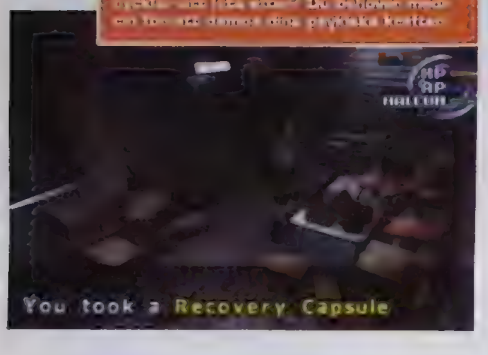
GRAFIK:	Aldrig har krockande bilar varit så tilltalande	8
SPELBARHET:	Mängder av variationer och fyra spelare samtidigt är alltid rätt	8
LIVSLÄNGD:	31 banor?! Det ska nog räcka	8

TOTALT

Allt man kunde önska sig från ett tredje *Destruction Derby*-spel. 31 banor, 24 olika bilar. Uppgraderingar för din existerande motor och den obligatoriska, stora mängden dödliga krockrörelser.

8 AV 10





TELEKINESI OCH EN MYSTISK BAS ÄR BARA NÅGOT SOM DU KAN VÄNTA DIG AV...

Galerians

”Spelet innehåller massor av bifigurer och har en stark story”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Crave
UTVECKLARE:	ASCII
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Äventyr
DISTRIBUTÖR:	SVG
ANTAL SPELARE:	1

***Galerians* undviker *Resident Evils* feta actionkör och ger sig istället in på samma område som *Silent Hills* mer psykologiska mardrömmar. Spelet, ett förvånansvärt vuxet äventyr utspritt på tre CD-skivor, använder telekinesi som något mer än bara en grej man kan döda fiender med. Det är en balansgång mellan att använda sina latenta telekinesiska krafter och kontrollera de mindre bra sidoeffekter de har på karaktären.**

Till en början ser *Galerians* ut som ännu ett spel i genren som kallas Survival Horror. Kontrollsystemet och det intrikata bruket av kameran bjuder inte på några överraskningar och känns så bekanta att det bara är att kasta sig in i äventyret. På samma sätt använder sig spelet av datorgenererade mellansekvenser som berättar handlingen på ett sätt vi sett förr. Även om spelandet känns bekant, är handlingen fräsch som en nyponros och orsaken till att *Galerians* är ett ganska starkt 3D-äventyr.

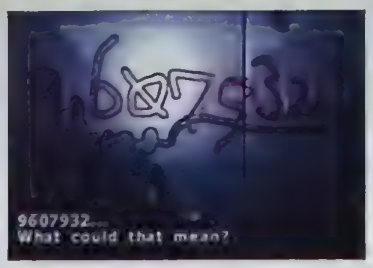
Man spelar som den 14-årige killen Rion som i början av spelet är fastspänd på ett operationsbord. Han väcks av en avlägsen röst och flyr genom att använda sig av sina tankekrafter. Den unge hjälten lider av minnesförlust, och i *Galerians* får vi följa hans jakt på sin identitet och försök att bemästra sina krafter.

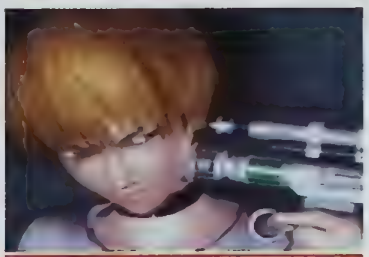
Sådana här krafter är vanliga i japanska tecknade filmer och serier, men i *Galerians* känns greppet nytt. Medan Rion tar sig genom basen där han hållits fången och ut i fria världen samlar han på sig allehanda trick att använda för att skydda sig mot vakter och forskare som vill hålla honom bakom lås och bom. Märkligt nog påminde Rions krafter i det tidiga recensionexemplaret om de i David Cronenbergs film *Scanners*, och Rion sprängde huvudet på folk hej vilt. Detta ansågs tydligen för våldsamt (eller inte kommersiellt nog) och i den slutgiltiga versionen nöjer sig Rion med att åsamka sina offer smärta eller eventuellt sätta eld på dem...

Emellertid påverkar Rions mentala krafter hans effektivitet och försämrar hans hälsa. Medan hans kropp sprakar av psykisk energi, viker hans kropp sig dubbel i smärta och reduceringen av hans hälsa visas i en kraftmätare längst upp till höger. Enda sättet att hantera effekterna är att inta ett medel som heter Delcon, som finns utspritt lite här och var och som återställer den mentala hälsan till det normala (Jösses, det här låter verkligen som *Scanners* - reds. anm.). Att leta upp nya recept så att man kan använda sina krafter blir ett återkommande tema i spelet. Tyvärr är detta också *Galerians* svaga punkt, eftersom allt letande blir viktigare än själva handlingen.

Ett annat problem är pusslen. Till en början är de oftast förutsägbara och går ut på att man ska hitta föremål A och ta det till plats B. I *Resident Evil 3* kombinerades detta med actioninslag, men eftersom *Galerians* försöker vara lite mer psykologiskt, aktar man sig för att ta till mer actionorienterade inslag. Pusslen kan också vara lite för uppenbara eftersom mellansekvenser och mentala tillbakablickar lämnar för många ledtrådar till vad som komma skall och tar bort mycket av spelets mystik.

Här finns inte enbart sterila labb. Fly från första CD-skivan, och du hittar herrgården och grejor att traska runt i.





Ont i hjärnan? Då lär ett stick med den här sprutan hjälpa. Prova INTE detta hemma, kära läsare!

HUR MAN...

ANVÄNDER RIONS KRAFTER TILL FULLO

Rions exceptionella mentala krafter används bäst till två saker - attacker och avkänning...

Använder man de mentala attackerna drabbas alla i din närhet av smärta. I början kollapsar de och dör, men spelet har allt några psykokinetiska överraskningar lite längre fram...

Rion kan känna av viktiga detaljer genom att röra vid föremål. Gör han detta avslöjas viktiga vändningar i storyn eller så varnas han för vissa för vissa områden.

Som 3D-experiment är *Galerians* ett modigt försök till nytänkande, men tyvärr lyckas det bara delvis. Spelet innehåller massor av bifigurer och har en stark story, men helhetsintrycket dras ner av dess simpla pussel och det smarta men väldigt begränsade inslaget att Rion hela tiden måste hämta medicin. Att *Galerians* lägger tyngdpunkten på psykologisk skräck innebär också att spelet aldrig lägger i en högre växel och därför misslyckas med att hålla spelaren klistrad vid kontrollen. Spelet påminner mer om en underhållande videofilm än om en biofilm alla måste se. *Galerians* är trots allt inget dåligt spel. ■

Steve Merrett

Ett parti biljard, någon? Nej, knappast. Rion är på jakt efter ett dörrhandtag. Eller en nyckel. Eller vad det nu är. Du vet, precis som i *Resident Evil*-spelen.

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Ett mer zombiebetonat och snabbare 3D-äventyr

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

■ GRAFIK:	Detaljrika renderade bakgrunder, men få kamerarörelser	7
■ SPELBARHET:	Lite för sömnigt med för stor tonvikt på allt latande	6
■ LIVSLÄNGD:	Utmanande, men ofta frustrerande	7

■ TOTALT

Galerians är ett välkommet försök att stoppa in lite mer djupsinnighet i genren Survival Horror. Men vad som börjar lovande urartar tyvärr till ett lite småtrist latande efter nya föremål.

7 AV 10

Kort sagt handlar det om att spränga grisar. Eller vill du ha något mer komplicerat?

Den stora variationen på vapen kan innebära ganska långa och utdragna strider.

GRISANFALL FRÅN YTTRE RYMDEN! NJA, MEN GRISANFALL ÄR DET I ALLA FALL!

Hogs of War

Att vidareutbilda sina trupper innebär att man kan handplocka

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Infogrames
UTVECKLARE:	Infogrames
RELEASEDATUM:	Juni
GENRE:	Pussel/Action
DISTRIBUTÖR:	Infogrames
ANTAL SPELARE:	1-4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

WORMS ARMAGEDDON

Mer av det här, fast i två dimensioner och med massor av skratt

Nu pratar vi om maskar en stund. Nej, inte sådana som gömmer sig i trädgårdar, utan om de där som kacklar med gälla röster, kallar sina lagkamrater nötter och spränger varandra i stycken med sina bastanta vapen. Ett märkligt ämne för ett TV-spel, men det finns ju. Under årens lopp har *Worms*spelen varit fenomenalt framgångsrika - alla har spelat dem någon gång och nästan alla har skrattat gott när de spelat. Alltså kan man undra varför ingen gett sig på att förbättra grafiken, gjort explosionerna större och filat till *Worms*konceptet.

Det är här *Hogs of War* kommer in. Okej, de små skära maskarna har ersatts med grymtande grisar, men de gillar fortfarande jättestora knölpåkar och saker som gjorde *Worms* till ett bra flerspelarspel. Strategiska truppförflyttningar och omgångsbaserade strider finns också kvar. I grund och botten är detta *Worms* i 3D - och de här grisarna är lika pratglada som maskarna. De flesta rösterna står Rik Mayall för (han från *Hemma värst* och *Bottom*), så förvänta dig ett antal skratt. För det mesta spelar han din sergeant som skickar iväg dig på uppdrag, tar dig genom träningsområden och skriker order rent allmänt som om du vore ett avskum. Men i flerspelarläget kommer rösterna till sin rätt. Här förser nämligen Mayall krigföringen med dråpande kommentarer.

Precis som med *Worms*spelen, är det flerspelarläget som är *Hogs of Wars* stora behållning. Men till skillnad från *Worms*, vars miljöer aldrig ändrades speciellt mycket för att göra det tillräckligt kul när man spelade ensam, kan *Hogs of War* skryta med en rejäl uppsättning olika terränger vilka bjuder på överraskande taktiskt spelande. Släng in en miljö där det finns bepansrade bunkrar som svinen kan kan gömma sig i, och genast har man ett spel som är mer än ett snyggt shoot 'em up med tryne. Spelet ges även längre hållbarhet eftersom man kan befordra sina svin. När antalet dödade fiender räknas upp, tilldelas man befordringspoäng, som sedan kan spenderas på trupperna innan uppdragen. Varje gris man väljer att befordra kan flyttas till en av fyra olika träningsbanor, där man kan se till att de blir mekaniker, bombexperter, läkare och så vidare. Varje befordran ökar deras specialiteter, så exempelvis kan tungt beväpnade trupper bli pyrotekniker. Och det är mer än bara en snygg titel, de förbättrade svinen får tillgång till bättre vapen och deras hälsa förbättras ju mer de avancerar i graderna. Att vidareutbilda sina trupper innebär att man kan handplocka sina svin för att skapa bättre team. I och för sig kan man ju även utbilda alla till bombexperter och spränga allt och alla i luften – det är valfritt.

Tekniskt sett fungerar spelet tillfredsställande. Grafiken är bra, spelmotorn är ganska solid och saker och ting lunkar på i lagom hastighet. Lite mer arbete kunde ha lagts ner på explosionerna, men vi kan ju inte få allt. Nyhetsjournalerna som visas i mellansekvenserna är även de bra – några av dem är riktigt roliga, och det kan ju inte många spel skryta med. Men det är alla de små detaljerna som får en att dra på smilbanden, som till exempel hur trupperna slutar röra sig på när de skadas.

Okej, i grund och botten är det här

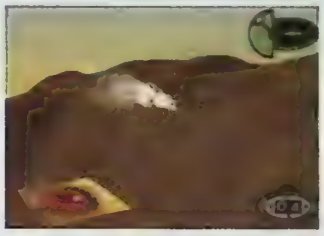
Uppdragsgenomgångarna är inte lika viktiga som alla tips och ledtrådar som ges vid sidan av.

Jetpack är bra när man vill korsa stora områden, men de kan vara opålitliga. Bäst att ta fram bandage till de brutna klovarna.

HUR MAN...

GÖR PERFEKTA SKINKSKIVOR

Det finns hur många sätt som helst att grilla fienden på, och de kräver att man lär sig ett och annat. I synnerhet bazookan är klurig att använda, speciellt när fienden står långt borta...



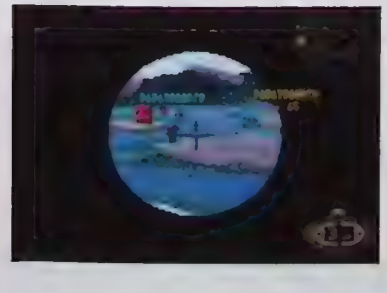
Man måste ta hänsyn till avståndet till fienden, hur mycket högre upp eller lägre ner han är, och hur mycket kraft man måste lägga bakom skottet. Ju längre man håller avtryckaren inne, desto längre far granaten.

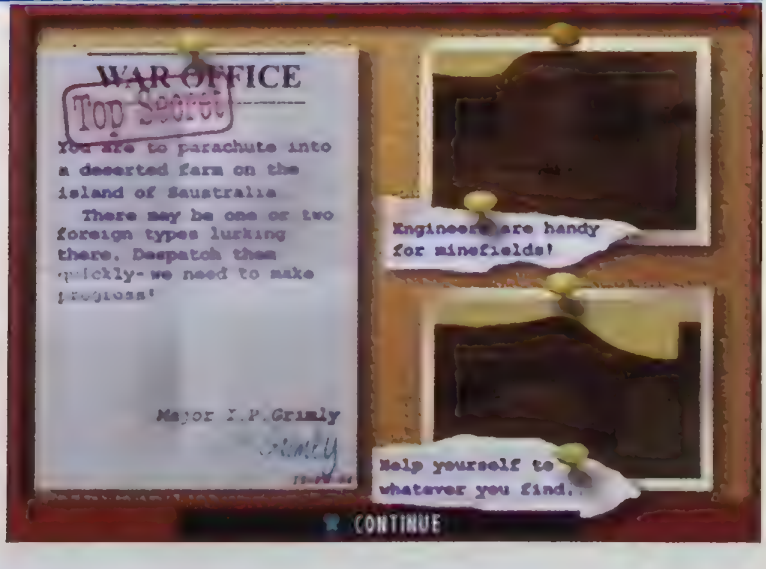
Eld! Se nu hur granaten far genom luften mot sitt mål. Har man tur, eller är väldigt skicklig, kan man skada även fiendens kompis med granatens tryckvåg. Avstå de stekta äggen, nu serveras det bacon...

sina svin för att skapa bättre team

Worms Armageddon med lite mer kött, men det är ju alls inget dåligt. Och faktum är, att det är väldigt svårt att hitta ett spel för fyra spelare som är så här kul och samtidigt INTE kräver en Multi Tap. *Hogs of War* är ett spel med knorr och du kommer att grymta belåtet. ■

Al Bickham





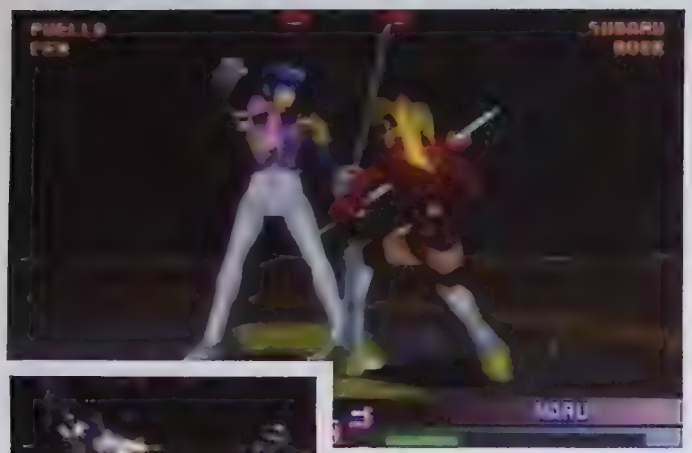
SVENSKA PlayStation Magasinet

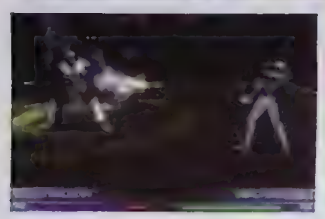
BETYG

GRAFIK:	Inget speciellt, men funktionell och bekväm	7
SPELBARHET:	Kul med stora vapen och drag av strategi	8
LIVSLÄNGD:	Flerspelarläge för upp till fyra spelare	8

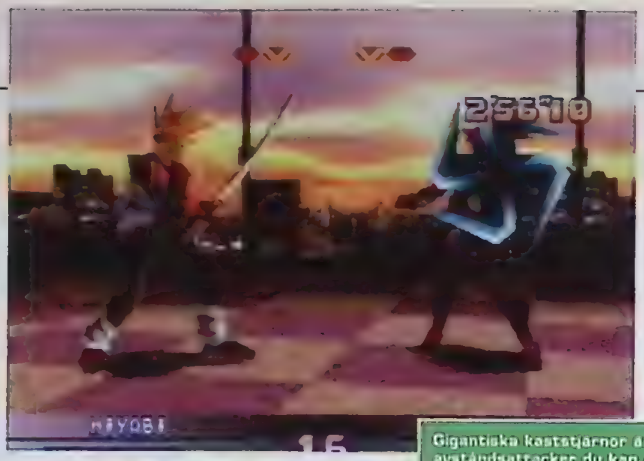
TOTALT
Överraskande taktiskt stridsspel som gladeligen blandar karaktärsutveckling och action med stil. Vissa brister rent utseendemässigt, men Rik Mayalls TV-spelsdebut kunde ha blivit betydligt värre.

8 AV 10

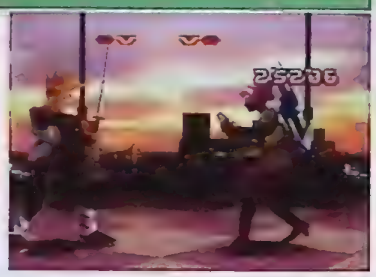




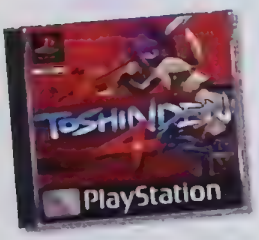
Precis som i *Star Trek IX*, Kirks Återbrock, så har *Toshindens* stjärnor åldrats. Mycket. För fem år sedan kunde det kampa mot *Tekken*. Inte år 2000



Gigantiska kaststjärnor är bara en av de avståndsattacker du kan använda dig av. Varför du över huvud taget skulle bry dig om dem, när de är lika upphetsande som att se målarfärg torka, är en gåta



TAKARAS 3D-SLAGSKÄMPAR ÅTERVÄNDER – MEN DE GER INTE JÄRNET...



Toshinden 4

”Estetiken är lika primitiv som själva spelet”

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Studio 3
UTVECKLARE:	Takara
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Beat 'em up
DISTRIBUTÖR:	Vision Park
ANTAL SPELARE:	1-2

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

TEKKEN 3

Kungen bland fightingspel. Tekken 3 är fantastiskt på alla sätt.

Tiden måste ha stått stilla för spelutvecklarna Takara. Det måste trots allt finnas någon bisarr förklaring till varför – i dessa dagar av Namcos *Tekken 3* och *Capcoms Street Fighter EX*-serie – de tror att *Toshinden 4* faktiskt är ett bra spel. Både Namco och Capcom har gång på gång förfinat sina titlar med ansiktsanimeringar, fräcka kombinationer av attacker – men Takara verkar inte ha gjort någonting alls för att förbättra originalet (som släpptes 1995). Så illa ställt är det i denna fjärde del av spelet.

Bortsett från en nonsenshistoria som handlar om familjevärderingar och ett uppdrag om att omvända en förälder som gått över till den onda sidan, så verkar *Toshinden 4* väldigt nöjt med att återigen beträda den välkända mark som dess föregångare gjort. De anime-inspirerade karaktärerna har ännu en gång släppts ut på en arena i pseudo-3D, där en rad söta kvinnor, svärdssvingande män och andra skurkar för en parad av matcher. Även om mycket av detta kan sägas om andra 3D beat 'em ups också, så har åtminstone de andra den goda smaken att bjuda på intuitiv spelkontroll och snabb action. I *Toshinden 4* är slagsmålen långsamma och oraffinerade. Slagskämparna reagerar långsamt på dina frenetiska knapptryckningar, och möjligheten att kombinera ihop snygga attacker hindras av den begränsade mängd sparkar och slag du har till ditt förfogande.

Estetiken är lika primitiv som själva spelet: karaktärerna har en nästan lego-artad kantighet, som blir än mer uppenbar när man ser hur pass dåligt detaljerad bakgrunden är. Dusterna utkämpas på en grå matta, eller något lika trist, utan några som helst försök till att stimulera spelarna med detaljrikedom eller animering. Till och med de olika specialattackerna som karaktärerna kan utföra känns rutinmässiga. Det är de vanliga eldbollarna som kastas och de vanliga akrobatiska hoppen. Men de imponerar inte alls på grund av att man ser dem på så långt håll, vilket är ett resultat av det dåliga kamerasystemet, som verkar zooma ut så fort någonting händer.

Den känsla av apati som genomsyrar hela *Toshinden 4* är lika chockerande som spelet är en besvikelse. Grundläggande problem finns i varje enskild aspekt av spelet – animering, presentation och spelbarhet saknar en hel del. När *Toshinden* gjorde sin debut hade det alla förutsättningar att ge Namcos *Tekken* en match. Det är sorligt att se hur det sedan har gått. ■ **Steve Merrett**

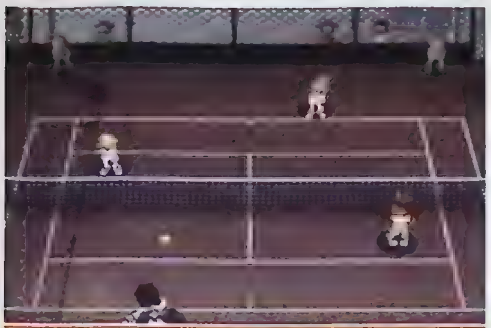
SVENSKA PlayStation Magasinet

BETYG

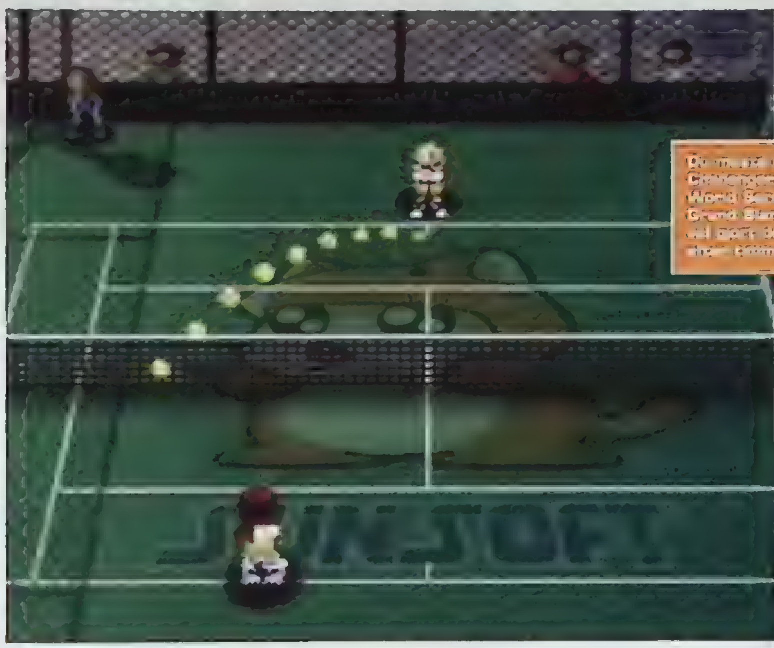
GRAFIK:	Gammal, klossig och dåligt animerad	4
SPELBARHET:	Tröttsamt och förutsägbart	3
LIVSLÄNGD:	Noll. Nada. Njet	1

TOTALT
Presentationen och de olika spelvarianterna gör ingenting för att hjälpa upp ett tröttsamt fightingspel, utan några förmildrande omständigheter. Grafiken är klumpig, bakgrundsgrafiken primitiv och spelet ytligt.

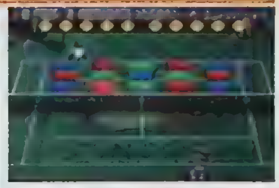
3 AV 10



Använd dig av smash, lobb, superslag eller vanligt slag. Men vilket du än väljer så har du störst chans att vinna om du stannar kvar nere på baslinjen. Fråga bara herr Borg



Du måste ta dig igenom de olika Challengeromgångarna för att få fram World Series, Championship, Super 9 och Grand Slam-turneringarna. Men när du väl gjort det kan du spela tennis [illegible]



EN RIVAL TILL *ANNA KOURNIKOVA'S?* SUNSOFT KAN INTE MENA ALLVAR

Yeh Yeh Tennis

"Simpelt baslinjespel är det bästa sättet att vinna på"

FAKTARUTA

UTGIVARE:	Sunsoft
UTVECKLARE:	Sunsoft
RELEASEDATUM:	Ute nu
GENRE:	Tennis
DISTRIBUTÖR:	Okänd
ANTAL SPELARE:	1-4

BRA SPEL FÖR DIG SOM GILLAR GENREN

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

Det är spännande för nybörjare, beroendeframkallande för de insatta och det ser helt fantastiskt ut.

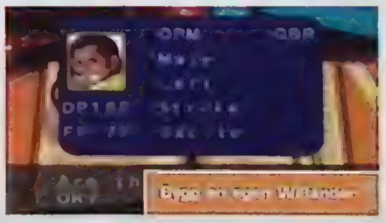
Som en perfekt lobb släpps *Yeh Yeh Tennis* lagom till Wimbledon, världens största tennisturnering.

Det är helt inriktat på arkadmarknaden (tecknade spelare och överdrivna slag), och *Yeh Yeh* ser ut att ha sneglat mer än en gång på Namcos *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*. Det första intrycket visar sig vara rätt – Sunsofts spel är inte inspirerat av Namcos, snarare har det tillverkats helt efter dess mall. 20 stereotypa spelare är indelade efter kön i en 50/50 blandning för att ge den där rätta känslan. De olika slagen är smash, lobb, superslag och vanligt slag, och simpelt baslinjespel är det bästa sättet att vinna på. Därmed inte sagt att det är lätt att vinna i *Yeh Yeh*. Snarare är det tvärtom.

Svårighetsgraden och mängden av svår statistik ger en riktigt ordentlig utmaning och trotsar *Anna K* som bygger på enkla, vinnande kombinationer.

Ibland känns det mest som ett uthållighetstest bara för att ta sig fram i Challengeromgångarna och för att få fram World Series, Championship, Super 9 och Grand Slam-turneringarna. Men strukturen på turneringarna har en betydligt längre livslängd än de i *Anna Kournikova's*.

Tyvärr lider *Yeh Yeh* av sin spelkontroll, en suspekt lösning på kollisioner, skrattretande ljudeffekter när bollen studsar och det ofrånkomliga faktum att banan verkligen är för liten. Det kanske ger en mer rättvis bild av en verklig spelplan, men nedre delen av banan känns hela tiden för kort. Spelet har ett underligt perspektiv som gör det svårt att avgöra var man ska placera sina slag. Likaså är servesystemet krångligt – det



Bygg en egen [illegible]

kräver att man trycker på en knapp för att kasta upp bollen och på en annan för att slå – och inte lika förlåtande som i *Anna Kournikova's*. Det är bara under en tiondels sekund (precis när bollen är på väg ner) som man överhuvudtaget kan träffa bollen. Resultatet är fler dubbelfel och – när man väl lyckas träffa bollen – mindre variation av serveplaceringar. Det är alltså ett involverande, men för svårt och för fult arkadtennisspel. Över lag är det inte så bra, helt enkelt. ■ **Matthew Pierce**

SVENSKA PlayStation Magasinet BETYG

GRAFIK:	Spelarnas pixlar syns väl mycket och miljön kan diskuteras.	5
SPELBARHET:	Ogenerad arkadkontroll, men för känslig	5
LIVSLÄNGD:	Varar längre och är svårare än de flesta tennissimulatorer	7

TOTALT
Ett någorlunda underhållande arkadtennisspel med involverande turneringar som dock låter dig jobba lite för hårt för att vara roliga. Inte alls så slående bra som *Anna Kournikova's Smash Court Tennis*.

6 AV 10

INSÄNDARE

Skriv till oss om du undrar över något eller vill tycka till!
Vi förbehåller oss rätten att redigera i insänt material. Vi skickar inga svar privat.

OLIKA SMAKER

Hej PSM!
Först skulle jag vilja säga att ni har en superb tidning! Nu till min mening.
Jag vet en massa som tycker "N64" är bättre än PlayStation. Det kan vara så, men bara med vissa spel. PlayStation har i det stora hela bättre spel som: *Metal Gear Solid, Gran Turismo, Tekken, Final Fantasy VIII*... Ja, listan kan göras hur lång som helst.
PlayStation gör också det möjligt för spelen att bli större, och vad gör det, även med "loading"? Inget enligt mig.
Det finns ju vissa undantag, och enligt mig skulle jag hellre välja Playstation framför "N64". Men allt det här behöver ju inte betyda att "N64" är fullkomlig skit, nej, det finns bra spel också. *Zelda* till exempel. Så, fortsätt att spela PlayStation och grubbla över det här, men framför allt: forsätt att läsa Svenska PlayStation-magasinet!

Mvh
"Den vise"

Hej du vise!
Det fina med vår del av världen är att man kan välja fritt. Visst påverkas man av reklam, bekanta och media, men det är alltid Du som i slutligen bestämmer vad som är bäst. Tycker man att PlayStation erbjuder bättre spel, så köper man maskinen. Det finns för- och nackdelar med alla format. Den ständiga debatten kring vad som är bäst lär fortsätta i all evighet. Ni vet redan vilken konsol vi valt, men det betyder inte att vi helt avstår från att spela höjdarna till de andra formaten.
Red

PLAYSTATION2 FRÅGOR

Hej!
Jag har några frågor om PlayStation2, som jag ska köpa i framtiden, som jag verkligen vill att ni ska svara på!
❶ Hur mycket kommer ett spel att kosta, (t.ex. *Tekken Tag Tournament?*)
❷ Kommer man att kunna spela mot varandra på nätet i något spel?
❸ Blir det hårdare slag ju kraftigare man trycker på knapparna? Går inte knapparna sönder då efter ett tag och är de lika hållbara som den vanliga PlayStation-kontrollen?
❹ Kommer ni att recensera PlayStation2-spel i samma tidning?

Ni skriver verkligen en bra tidning!

Hälsningar,
Mattias the PSX-lover

Hej Mattias!
❶ Inga priser är fastställda i skrivande stund, priserna blir förmodligen de samma som för ett PlayStationspel.
❷ Det kommer bli fullt möjligt att spela mot varandra över nätet, men förvänta dig inte att det ska vara möjligt i och med maskinens introducerande. Med tanke på hur lång tid det tog Sega att få igång deras nätverk, lär det även dröja för Sony att få upp ett friktionsfritt nät.
❸ Ja, på de spel som har funktionen med analoga knappar. PlayStation2-kontrollen är lättare än den till ettan, men känns mer solid. Bara för att knapparna är analoga, innebär inte det att man behöver trycka hårdare. Snarare tvärtom. Ett löst tryck ger en lätt spark och ett lite hårdare tryck ger en hård spark.
❹ Vi kommer att fortsätta med vår bevakning av PlayStation2, men förvänta dig inga recensioner innan maskinen är offentligt släppt här i Sverige.
Red

BRÄNDA SPEL PÅ PLAYSTATION2

Hej PSM!
Jag är en kille som funderar på att köpa en PlayStation2, när den släpps. Jag undrar om man kan spela brända eller importerade PlayStation-spel på den?

Hälsningar
The King

Hej Kungen!
Att ställa en fråga om man kan spela piratspel eller dylikt till en officiell tidning kan i det närmaste betraktas som dumdristigt. Piratspel gör sig bäst i papperskorgen och det är ett faktum. För att kunna spela importerade spel behövs någon form av ingrepp (till exempel ett multi-x chip) som tar bort spärren som är inbyggd i hårdvaran. Det finns ännu inga chip eller tillbehör för PlayStation2 som tar bort regionsskyddet, men det kommer säkert att dyka upp. Det är med andra ord bara att vänta och se om det går att köra importerade PlayStation-spel på en PlayStation2.
Red

SVAR PÅ TAL

Hej PSM.
Jag skulle vilja svara på en insändare, från han som kallar sig för "En Sann Spelveteran", som blev månadens brev i PSM nummer 30. Jag kan förstå att han tycker att grafiken är bättre på PC än på PlayStation, men sen tycker jag inte att PS har några andra stora nackdelar. En stor fördel är priset. Väljer man en PlayStation för 1000 kronor där man kan spela alla spel som släpps eller en dator, för låt säga 5000-10 000 spänn, och sen bara kunna spela de lite sämre spelen. Alla vet ju att man nästan måste ha ett Voodoo 3-kort, de senaste drivrutinerna och ett nytt ljudkort för att kunna spela de bättre spelen.

En annan sak är att handkontrollerna inte är bättre än på PlayStation. Det är mycket skönare att spela med en Dual Shock, än en handkontroll som man inte får med på köpet till en dator. Vill man ha en bra kontroll, måste man betala upp till 800 kronor.
Jag måste också säga att varken jag eller någon annan jag känner har spelat *Driver* och tyckt att spelet blivit segt för att på så sätt dra ner på spelglädjen.
Vill man spela PlayStation-spel eller Nintendo-spel med hjälp av Bleem eller vad det nu kan vara, så måste man köpa dessa program eller ladda ner dem (förmodligen illegalt). Det slipper man om man redan har en PlayStation.

Slutligen, vill jag säga att jag köpte min PlayStation när det fortfarande var ganska ny (1002-serien), och det fungerar fortfarande hur bra som helst. Jag tackar för mig och fortsätt gärna att göra denna grymma tidningen.

Daniel

Tjenare Daniel!
Även om PC- och konsol-spel kommer allt närmare varandra, i och med introduceringen av nätverksspel och hårddiskar, så finns det fortfarande en klar gräns mellan de båda formaten. Svaret om vilket format som är bäst låter vi vara osagt, för det handlar trots allt om personlig smak. Numera konverteras de flesta stora titlar från PC, och snart introduceras PlayStation2 med allt vad det innebär, så datorns roll som spelformat ifrågasätts allt mer.
Red

MÅNADENS BREV

NHL FACEOFF 2000, FLIPP ELLER FLOPP?

Hej PSM.
Tack för en i stort sett bra tidning. Jag brukar köpa ungefär vartannat nummer när jag har råd. Jag föll bland andra för numret där ni hade en artikel om de värsta flopparna i PlayStations historia och en recension av *NHL Faceoff 2000*. Någon månad senare fick jag hockeyspelet, som min mor köpt utomlands. Jag tänkte: det här är det där värdelösa spelet som PSM sågade. Till min stora förvåning var spelet riktigt roligt. Det förekom visserligen många tacklingsförsök, men de lär man sig undvika snabbt. Och vilka tacklingar man själv ska göra kan man också styra. Hur hårda och farliga tacklingarna skall vara när man inte styr gubbarna kan man ställa in i taktikmenyn.
Man ramlar kanske i stort sett vid 60% av tacklingarna, inte vid 99%. Vad gäller grafiken är den inte den bästa, men ni höll ju med han som fick ett sånt där suveränt minneskort i förra numret att grafiken inte är den viktigaste. Jag förstår i stort sett inte vad ni har emot spelet, och jag tycker synd om alla som kanske avskräckts från att köpa detta helt schyssta hockeylir. Är det någon som håller med mig eller är jag bara en 'dum amerikan med snedvriden uppfattning om hockey'? Hoppas ni tål kritiken.

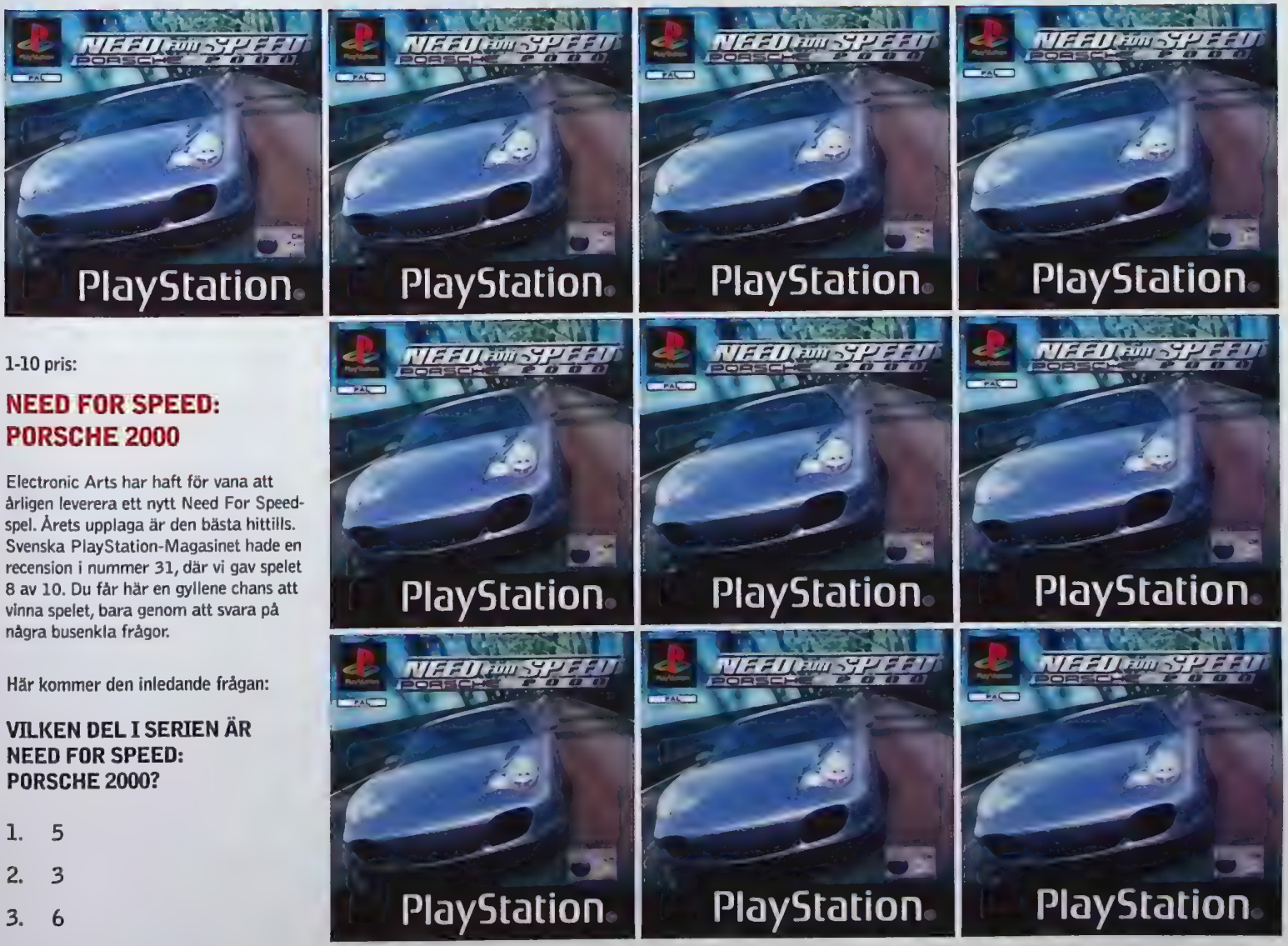
mvh
Simon

Hej Simon!
Recensioner får alltid kritik om huruvida de är korrekta eller ej. Recensenten som skriver om spelet utgår från sin gedigna erfarenhet inom branschen. Om det då visar sig att, som i *NHL Faceoff 2000:s* fall, det senaste spelet i serien är betydligt sämre än föregångarna kan det knappast bli ett bra betyg. Det är kul att höra att spelet uppskattas, men det står sig mycket dåligt mot övriga hockeyspel.
Det är bra att det finns en debatt om betygen som sätts på spelen. Det gör bara våra recensenter ännu mer på hugget vad det gäller att sätta så rättvisande betyg som bara är möjligt.
Tommy Rydling låter för övrigt hälsa att du bör testa *NHL 2000* (från Electronic Arts) och jämföra.
Red

Varje månad får en av insändarna ett 54 MB minneskort (840 block) från Joytech.

Snigelpost: Insändare, Svenska Playstation-Magasinet, 112 85 Stockholm E-post: psm@medstroms.se

VINN SOMMARENS HETASTE RACINGLIR



1-10 pris:

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Electronic Arts har haft för vana att årligen leverera ett nytt Need For Speed-spel. Årets upplaga är den bästa hittills. Svenska PlayStation-Magasinet hade en recension i nummer 31, där vi gav spelet 8 av 10. Du får här en gyllene chans att vinna spelet, bara genom att svara på några busenkla frågor.

Här kommer den inledande frågan:

VILKEN DEL I SERIEN ÄR NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000?

1. 5
2. 3
3. 6

GÖR SÅ HÄR: Om du tror dig veta svaret ringer du vår tävlingslinje på **0712-110 50** (4:55 kr/minut). Svarar du rätt på alla frågor kan du vara en vinnare! Vinnarna presenteras i Svenska PlayStation-Magasinet 10/2000. Priserna skickas ut i mitten på september.

GRATTIS! Ni vann våra tävlingar i nummer 30! Priserna kommer med posten.

TÄVLING 1

Mikael Skråbo,	Göteborg
Sebastian Lindkvist,	Sundsvall
Jonas Haag,	Enköping
Peter Melhag,	Stockholm
Jonas Matsson,	Gävle
Johan Eliasson,	Oxie
Christian Veisanen,	Norrtälje
Adam Edvardsson,	Borås
Peter Mörk,	Kristinehamn
Pontus Gunnarsson,	Ankarsrum

TÄVLING 2

Kim Bornholm,	Partille
Ronny Karlsson,	Påskallavik
Sebastian Lindkvist,	Sundsvall
Pierre Johansen,	Örebro
Mikael Andersson,	Stenstorp

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Callmedia, Box 4458, 203 15 Malmö, tel 040-640 10 91 (ej tävlingstelefon).

Tombi 2

T*ombi 2* är uppföljaren till förra årets helgalna äventyr om grymma grisar och färgglada världar. Spelet som är tillverkat av bland annat mannen bakom 80-talets plattformshjälte *Wonder Boy*, är minst lika invecklat och svårlöst som sin föregångare. Därför ställer vi självklart upp ännu en gång med en liten guide som vi hoppas kommer vara till stor nytta när ni styr den sköna killen Tombi med sitt knallrosa hår mot nya framgångar. Det är inte jul än men en sak är säker, det är dags att fånga in ett' gäng grisar. Uppdragens namn är original så det inte skall bli några misstag.

FISKARENS STAD

Pour the water in:
För att få tag på vatten skall du först plocka upp den fina hinken som du hittar i staden där du börjar spelet. Nästa steg är att använda gungbrädorna i samma stad. När du gör detta så kommer det att droppa vatten ur rören i närheten. Ta fram din hink och spring genast dit för att fånga upp de välbehövliga dropparna.

Save the crab:
Tombi må ha något emot elaka grisar men krabbor gillar han väldigt mycket. För att rädda denna krabat skall du ge den gamle mannen två hinkar med vatten.

Wind it up:
För att få upp bron, måste du först få tag på det stjärnformade kugghjulet. Detta hittar du om du tar den bakre vägen i staden tills du kommer till en vev. Veva ett par varv på denna och ett nät faller på sin plats. Nu är kugghjulet ditt. Ta sedan detta stjärnformade objekt till Ark som finns i ett hus i närheten.

Chicken from an egg:
Gå först till den första gungbrädan och lägg i ett ägg där det passar. Slå sedan med valfritt vapen på den andra delen av gungbrädan. Nu har du fått fram en liten gul dunboll till kyckling. Upprepa sedan denna procedur på den andra gungbrädan för samma resultat.

Where is the bird nest:
Gå till vänster på den bakre vägen och klättra upp för trädet fortare en kvickt. Där hittar du det fågelbo du söker, och kan lämna dina kycklingar där de hör hemma.

HIMLENS VATTENFALL

Collect the Golden Crabs:
Krabbor verkar vara ett återkommande ämne i Tombis innehållsrika liv. Denna gång är det dock bara krabbor av den ädlaste metallen som gäller. Den första av dessa tre krabbor bör du redan ha fått när du stoppade elden i det brinnande huset i början av spelet. Den andra krabban finns på tornets tak och den sista över fiskarens huvud.

The stuck fishhook line:
När du snackar med fiskaren i trakten så får du genast höra denna råbarkade mans klagomål över att hans fiskelina har fastnat. För att lätta upp mannens humör är det bara att sticka upp på tornets tak och frigöra linan. Prata sedan med mannen igen så har du genast fått de livsnödvändiga fågelkläderna.

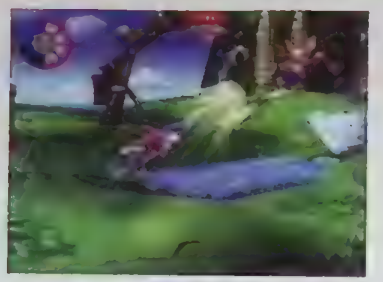
KLOAKERNA

Cools off and disappears:
Det första du måste göra för att klara detta och de flesta uppdrag i denna värld är att skaffa den livsfarliga isbumerangen. För att göra detta är det bara att dra i den första långa kedjan du stöter på. Sedan är det bara att hämta den. När du gjort dig redo med detta iskalla vapen är det bara att förgöra det monster som vaktar det första röret.

Remove all Cappers:
Cappers är de monster som du besegrade i det förra uppdraget. Men dessa äckliga slemklumpar nöjde sig tydligen inte med att endast vakta det första röret. Hela denna bana är full av dem och för att klara detta uppdrag måste du utrota dem alla.

I´m thirsty:
Efter du snackat med den törstige mannen i kloakerna, som så gärna vill att du skall hämta honom ett glas vatten, så är det bara att gå tillbaka hela vägen till början och samla in lite vatten i din hink. Sen tillbaka hela vägen och så har Tombi gjort ännu en själ glad.

Feed the chicks:
Du bör vid det här laget ha fått tag på den röda nyckeln i spelet. När du har denna, knalla upp till det översta röret på denna bana. Där hittar du en av de röda kistor som nyckeln passar till. Denna kista innehåller något så viktigt som fågelmat. Ta denna mat till de kycklingar som du räddade i början av Tombis äventyr.



KOLBRYTARNAS STAD

Bury it in the sand:
Även galna små individer som Tombi måste ha en tvättmaskin för att klara sig i livet. För att nå denna måste du först täppa till hålet som är framför maskinrummet. Följ de trasiga vagnspåren i staden så hittar du en tunna vid slutet av spåren. Ta denna till den norra delen av staden och fyll den med sand. Slänng sedan ner denna sand i hålet. Upprepa proceduren tre gånger så är hålet täckt och du kan stega vidare.

Wash the strange lump:
Gå upp på övervåningen i Tabbys hus och hämta jordklumpen som finns där. Be killen som spanar på klumpen att bära den till tvättmaskinen. Prata sedan med honom igen så är det klart. Kom ihåg att alltid tvätta er bakom öronen, man vet aldrig vad som kan komma fram.

Get Clay from mud:
Det enda du behöver göra för att klara detta enkla uppdrag är att tvätta en lerboll i tvättmaskinen, så får du sådan lera som du kan ge till krukmakaren i staden. Sedan är du redo för nästa uppdrag.

Let´s make a pot:
Den klåfingrige Tombi råkar ut för ett litet missöde i denna stad när han av misstag har sönder en fin kruka. Den krukan får du av krukmakaren i det föregående problemet när du ger honom leran. Ge denna masters pot till killen vars kruka du förstörde så blir du genast belönad.

RANCH AREA

Bring the big sack:
Klättra upp på stegen till höger på första våningen av denna snövärld. Prata där med flickan och slå sönder snöbollen som finns till höger. En skorsten kommer fram under snön, det är bara att hoppa ner

och vem hittar du där om inte Jultomten själv. Han har dock tappat sin säck med julklappar och för att göra honom och alla snälla barn glada så måste du självklart leta upp denna. Slå sönder en snöboll som du finner i närheten av den resande mannen i denna värld så är säcken din.

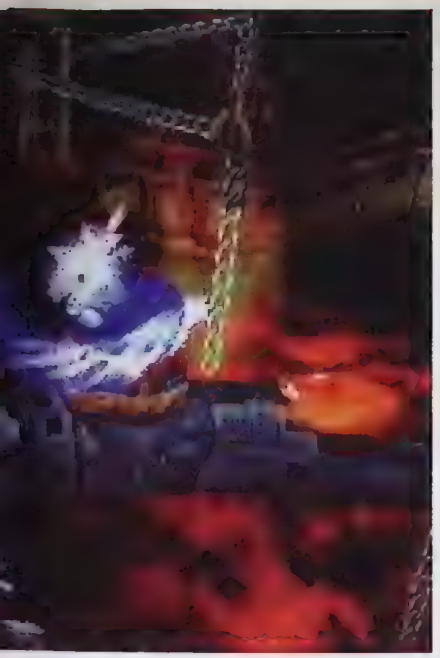
The hidden diary:
När du pratat med tomten, så skall du putta på lådan i tomtestugan, så kommer du snart åt en skön dagbok. Tjuvläs den inte hur nyfiken du än är, ge den i stället till den resande mannen så får du en grön skön nyckel tillbaka. Det första du skall göra är att leta upp de gömda kistorna som finns i närheten av den ovärderliga ekorrdräkten.

Ghost sticker:
För att klara detta uppdrag skall du först gå till början av skogen som kommer en bit fram i spelet. Där skall du låta en flygande gris med trollspö göra dig osynlig. Gå sedan till spökmuren som du hittar i början av rutschkanan på denna bana för att klara av uppdraget. Kom ihåg att ha med dig en torkad fiskmacka som gör dig synlig igen.

FORREST ENTRANCE

Kill the guards:
Precis i början av denna bana skall du ta dig så långt till höger och ner du kan. Där hittar du snabbt ett slemmigt monster med en enorm tunga. Dags att dra fram din eldhammare och slå till denna långa kroppsdel hårt tre gånger. Du belönas med ett häftigt pris och kan fortsätta din resa.

More blue for the picture:
Först skall du ge dig ut på jakt efter en svensk klassiker, nämligen ett blåbär.



Glidflyg från de svingande kokongerna för att få tag på denna godsak. Leta sedan reda på konstnären som håller till i trakten och ge denne bäret, så att han kan använda mer blå färg till sin tavla.

Det finns många fler uppdrag i Tombis äventyr att klara av, som du säkert redan vet. Men denna guide är endast till för att få dig att komma igång, och förhoppningsvis hjälpa till ibland när du har det svårt i spelet. Vi har också bestämt oss för att ta med en lista över var du hittar alla grymgrisar i spelet. Den följer således nedanför.

GRISEN I SÄCKEN

Spökgrisen: Denna gris hittar du i Pipe Area vid röret som leder till vagnen.

Eldgrisen: I början av skogen skall du hoppa ner i vattnet och simma till laughing/crying forest, du kommer då till en grotta där eldgrisen håller hus.

Isgrisen: I början av vattentemplet finner du ett vattenfall. Stig igenom detta skådespel av rinnande vatten så hittar du en dörr på andra sidan. Bakom denna dörr är nästa gris.

Jordgrisen: I Ranch Area skall du svinga dig i stolparna nära trappan till hissen. När du sedan kommer fram till två röda fåglar så är du hemma.

Vattengrisen: I Vattenfallsvärlden i början av spelet skall du från hustaken lyckas med att glidflyga till den näst sista grisdörren som således döljer den näst sista grisbossen.

Svartgrisen: Klättra på kedjan som du använder för att höja och sänka bron i Pipe Area.

COLIN MCRAE RALLY 2

Colin kanske inte har sin bästa säsong på rallybanorna, men när det kommer till PlayStaion så är denna britt fortfarande kung. Nu är spel nummer två i Codemasters serie av rallyspel släppt och ännu en gång är det dags att stampa gasen i botten. Självklart fuskar vi på som vanligt med några koder till detta spel. Koderna skall skrivas in där man väljer namn på sin förare och fungerar bara i arkadmomentet av spelet. När du skrivit in koderna skall du välja cheats i optionsmenyn.

Ta fram Ford Puma: **COOLESTCAR**

Ta fram Ford S Cosworth: **JIMMYSCAR**

Ta fram Mitsubishi Lancer R C: **OFFROAD**

Ta fram Mini Cooper S: **JOBINITALY**

Snabbare spel: **PRUNEJUICE**

Eldvapen: **GREATBALLSOF**

Mindre Gravitation: **MOONLANDER**

Mer turbo: **ROCKETFUEL**

Spegelvända banor: **RORRIMSKCART**

WIPEOUT 3: SPECIAL EDITION

Det är än en gång dags att få ta del av grafisk design från Designers Republica, och ett soundtrack som innehåller hela världens guldkalvar av dansmusik. I väntan på *Wipeout Fusion* till PS2, så har denna Special Edition kommit för oss som aldrig får nog. Det är bara att köra igång. Alla fuskkoder skall skrivas in vid namnvalet.

Phantom class: **PHANTOM**

Odödlig: **NOFEAR**

Oändliga vapen: **UNLIMIT**

Räddningsskepp: **DROIDS**

Låsa upp alla banor: **ALLTRACK**

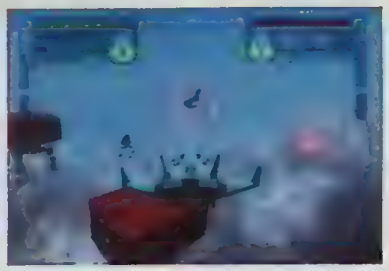
Spegelvända banor: **MIRROR**

Alla teams: **CRAFTS**

Alla turneringar: **ALLTNT**

NÄSTA MÅNAD ÄR VI TILLBAKA MED MER GUIDER, OCH MER FUSK SOM VANLIGT. ROCKA NU LOSS I SOMMAR MEDANS NI KAN SNART ÄR VINTERN HÄR IGEN.

COLONY WARS: RED SUN



Rymdoperan forsätter och blir bara bättre och större. Vi har som vanligt koderna som gör dig till en Grymmare Pilot en Han Solo. Knappa in dem när du är på home station. För att få fram fuskmenyn i spelet tryck koden nedanför sedan kan du välja lite vad du vill i den nya menyn.

Fuskmeny: ▭▭▭▭▭▭▭▭

OBS!

REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ NÅGRA SPELFRÅGOR PER TELEFON. DU KAN ISTÄLLET RINGA TILL DE OLIKA SPELFÖRETAGENS HJÄLPLINJER PÅ FÖLJANDE NUMMER:

EGMONT HOTLINE:
0719-310 311
(5 kr/samtal)

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT:
08-594 106 80

WENDROS SUPPORT:
08-605 36 11
(Vardagar 13–17)

JACK OF ALL GAMES SUPPORT:
Svarar enbart per mail
hotmail@jackofallgames.dk

MÅNADENS CD

Tiden är **dyrbar**, men inget är mer **dyrbart** än vår CD. Så sätt in CD:n i maskinen och **slösa bort** några minuter.

Månadens CD bjuder på kungen av racing-spel – *Colin McRay Rally 2.0.* Spela och njut!

FÖR ATT ANVÄNDA SKIVAN

ska du ladda in den och bläddra med styrkorset. Tryck på ⊗-knappen för att välja det demo du vill spela. Efter en del av de demon som ligger med på CD:n är du tvungen att starta om din PlayStation.

FEL PÅ SKIVAN?

Om det är något fysiskt fel på din demo-CD, stoppa den i ett kuvert och skicka den till oss. Beskriv vilka problem du har med skivan, och glöm inte att uppge namn och adress så att vi kan skicka en ny till dig. Svenska PlayStation-Magasinet, Box 12550, 102 29 Stockholm. Märk kuvertet "Trasig".

Vi har kommit en bra bit på vägen... två år senare lämnar Colin konkurrenterna i diket igen.

Colin McRae Rally 2.0

UTGIVARE:	Codemasters
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

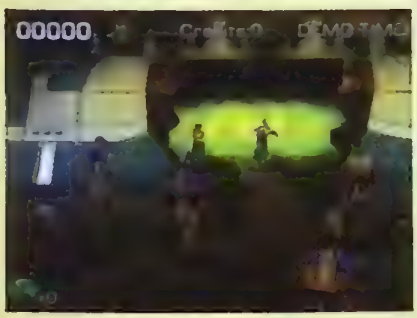
Herrarna McRae och Grist har dumpat sin Subaru till förmån för Fords nya Focus – och det har varit en stor framgång. Med sina nyskapande inslag pressar *Colin McRae Rally 2.0* vår älskade grå låda till det yttersta. I vår demo får du slå dig ner bakom ratten bredvid Nicky. Du kan köra en av tre slumpvis utvalda etapper: Sverige, Finland eller Frankrike. Så spänn fast säkerhetsbaltet och förbered dig på en rejäl åktur.

⊗	Gas
◎	Handbroms
△	Byt kamera
□	Broms
↑↓←→	Styra
Start	Paus

Övriga inslag
Efter flera månaders finjusteringar har *Colin McRae Rally 2.0* fler godsaker att bjuda på än Belgien har choklad.

Ytterligare information
Titta in under huven med hjälp av recensionen i detta nummer på sidan 50.

Känn vinden i håret när du kör fram genom *N-Gens* futuristiska landskap och duckar, dyker och tar dig igenom ringar av eld. Du har fem minuter på dig att klara alla checkpoints och skjuta ner dina motståndare. Så det är bara att köra igång.



Du kan behöva Kraften för att klara dig helskinnad igenom Federationens droid-skepp och komma till slutet av vår demo.

Jedi Power Battles

UTGIVARE:	Activision
GENRE:	Beat 'em up
DEMOTYP	Spelbar

Jedi Power Battles är löst baserat på filmen *The Phantom Menace*, och i spelet befinner du dig i de opraktiska kläderna tillhörande en av fem medlemmar i Jedi-rådet, och du ska slåss i olika miljöer tagna ur *Episod I*. I vår demo befinner du dig i Handelsfederationens slagskepp. Vad som egentligen skulle har varit ett fredssamtal mellan Neimodianerna och Jedi-riddarna har urartat till ett rejält slagsmål. Du måste ljussabla dig fram genom Federationens droid-skepp och besegra en uppsjö av olika droider.

Kontroller

△	Hård attack
□	Hugga (horisontell attack)
○	Hoppa (tryck två gånger för ett dubbelhopp)
⊗	Hugga (vertikal attack)
↑↓←→	Förflyttning
L1	Blockera
L2	Kraften på/av
R1	Lås på en fiende (låsningen baserad på närmaste fiende)
R2	Springa
START	Pausmeny
SELECT	Byt mellan visning av Kraften och hälsa
△	Kraftattack med kort räckvidd
□	Använd specialpryl (kort räckvidd)
○	Använd Kraften i defensivt syfte (kort räckvidd)
⊗	Kraftattack med lång räckvidd

Övriga inslag

I det fullständiga spelet kan du välja mellan att spela Obi-Wan, Qui-Gon, Mace Windu, Adi Gallia eller Plo Koon.

Ytterligare information

Använd Kraften för att leda dig till PSM:s recension. Eller kolla in PSM 58 med dina vanliga färdigheter.

N-Gen Racing

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Spelbar

Denna futuristiska blandning av *Ace Combat* och *Wipeout* är det första spelet i sitt slag till PlayStation. Det är varken en flygsimulator eller racingspel, utan en mix av de båda. I vår demo har du fem minuter på dig att susa genom luften i ett av tre *N-Gen*-fordon.

Kontroller

L1 eller R1	Snabb roll (vänster och höger)
L2 eller R2	Sidoroder (vänster och höger)
△	Växla mellan vapen (fighter class och uppåt)
○	Avfyra vapen (fighter class och uppåt)
⊗	Gas
□	Aktivera efterbrannkammaren
SELECT	Valj vy
START	Meny

Övriga inslag

I det fullständiga spelet kan du köpa nya flygplan, fixa till dem och hoppa in i dem och sedan delta i lopp som ger stora prispengar. Om du lyckas vinna några lopp i din gamla hederliga Hawk kommer du snart att ha tillräckligt med stålar för att köpa en betydligt coolare och trendigare JAS. Eller Viggen. Eller Draken...

Ytterligare information

Vänd om ditt skepp och styr tillbaka till förra numret och kolla in vår recension.

Vågar du slåss mot två av *Street Fighter*-seriens mest prominenta kämpar? Se till att få ut maximalt av den här demon och kolla in deras specialattacker i denna senaste version av Capcoms arkadfavorit.

Förbered dig på ett riktigt svinaktigt krig och kämpa till döden.

Street Fighter EX 2 Plus

UTGIVARE:	Virgin
GENRE:	Beat 'em up
DEMOTYP	Spelbar

Den smidige lille Ryu drar på sig sina vita träningsbrallor och ställer sig oga mot öga mot den store, skallige Sagat. Capcoms senaste avsnitt i *Street Fighter*-serien är här, och du kan kolla in hur det klarar sig jämfört med konkurrenterna i slagsmålsgenren. Vi satsar våra pengar på den lilla killen. Nästa spel på tur är *Street Fighter EX 3* till PlayStation2.

Kontroller

↑	Hoppa
↓	Ducka
⊗	Låg spark
□	Hög spark
○	Blockera
△	Uppercut

Övriga inslag

Det fullständiga spelet innehåller alla moves och alla hjältar från *Street Fighter*-serien (mer än 20 stycken). Håll utkik efter den sedvanliga uppsättningen specialattacker som med blixtens hastighet levereras mot dina motståndare. Ha-doohh-ken! Yes.

Ytterligare information

Se recensionen i PSM 31.

Hogs of War

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Flesk 'em up
DEMOTYP	Spelbar

Vem trodde att grisar kunde vara så roliga? Här har du chansen att delta i århundradets batalj. Det finns två nivåer: en för en ensam spelare – baserad på den första nivån i det riktiga spelet – och en nivå för två spelare. Du är antingen den brittiska eller den ryska armén. Av grisar, alltså.

Kontroller

↑↓←→	Förflyttning
□	Hoppa
△	Gå in i fordon/artilleri pjäs/byggnad
L1	Kontrollera kameran
▶	Paus
○	Vapenmeny
↑↓←→	Välj vapen
⊗	Välj vapen/stäng menyn
L1	Sikta med vapen
⊗	Avfyra vapen
△	Deaktivera aktuellt vapen
L1	Sikta uppåt
L2	Sikta nedåt
⊗	Håll intryckt för att öka räckvidden på vapnen
⊗	Kan tryckas på för att detonera vissa vapen

Övriga inslag

Det fullständiga spelet inkluderar ett riktigt rejält krig, med större och mer dödliga vapen.

Ytterligare information

Se även recensionen i detta nummer.

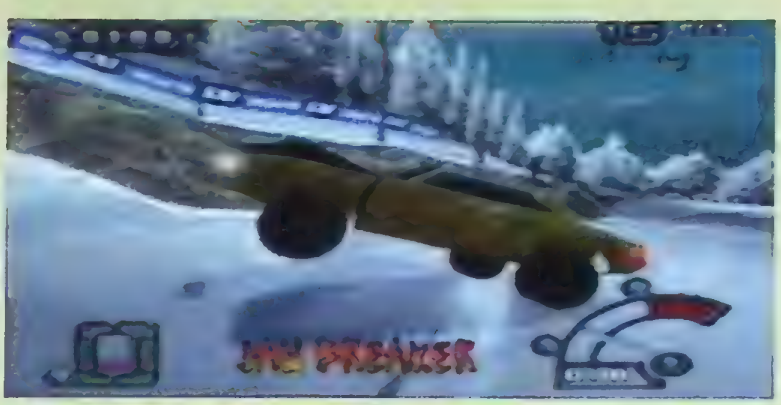
Video Galleriet

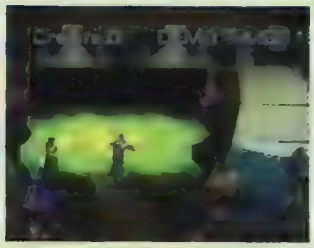
TA EN TITT PÅ VAD FRAMTIDEN HAR I SITT SKÖTE FÖR PLAYSTATION MED VÅRA ÅTERKOMMANDE FILMER AV MORGONDAGENS SPEL.

Destruction Derby Raw

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Racing
DEMOTYP	Video

De där snubbarna på Studio 33 har bestämt att det är dags för oss att få känna på lite tuffare tag. *Destruction Derby* är en gammal klassiker till PlayStation och det har sålt i massor. Nu gör det en efterlängtad comeback. Målet är att ha sönder allt, inklusive din egen bil. Där *Gran Turismo* gör det snygg gör *Destruction Derby* det brutalt.





Döda eller dödas. Anfadern till alla kraschracingspel är tillbaka och det är större, bättre och kaxigare än någonsin.

Ronaldo V-Football

UTGIVARE:	Infogrames
GENRE:	Fotboll
DEMOTYP	Video

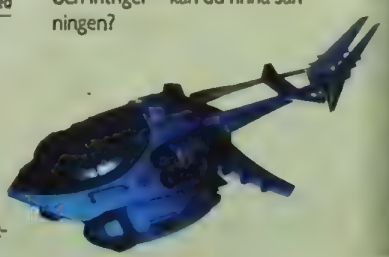
Herr Ronaldo Luiz Nazario de Lima (eller Ron, om du föredrar det) ger oss lite brasiliansk partykänsla på denna CD. Precis som man kan förvänta sig innebär det här spelet lite sydamerikanska fotbollstakter. Det råder riktig sambastämning på läktarna med facklor och en dansant rytm. De snyggt modellerade spelarna verkar också ha en del tango i kroppen – till och med de engelska spelarna.

Ronaldo skänker lite, vågar vi säga sambatakter, till denna senaste version av *V-Fotball*-serien. Du får här en perfekt chans, till att få se om Ronaldo verkligen är kungen över alla fotbollsspel.

In Cold Blood

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Äventyr
DEMOTYP	Video

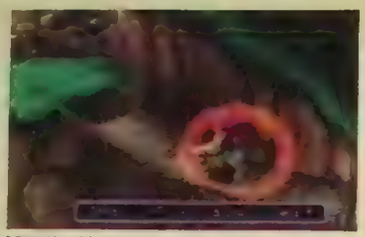
Här har du chansen att kika på vad som är ett av årets mest nyskapande spel. Det är en titel som utmanar ditt intellekt, din smidighet och din tysthet. Allt inom räckhåll av en knapptryckning. Med manusförfattare från Hollywood som har hjälpt till med manuset, en BAFTA-nominerad soundtrackkompositör och folket bakom *The Empire Strikes Back* med på ett hörn så borde det vara ett bra spel. Det är en värld av lögner och intriger – kan du finna sanningen?



Med en atmosfär som är tätare än Londondimman, och ett spel som är djupare än Barry Whites röst gör *In Cold Blood* sitt andra framträdande på CD:n.

Tombi 2

UTGIVARE:	SCEE
GENRE:	Plattformsspel
DEMOTYP	Video



Möt *Tombi*. Med rosa hår och trasiga byxor ser han inte mycket ut för världen...

De aldre Playstation-spelarna kanske minns det ganska underliga utseendet på Sonys *Tombi*. Du är fångad i en blandning av 2D- och 3D-miljöer och hittar hela tiden nya hemliga ställen och problem. Även om *Tombi* kanske inte är den snyggaste i kvarteret så finns det de som anser att han är ett riktigt kap.

MoHo

UTGIVARE:	Take 2
GENRE:	Action
DEMOTYP	Video

Med sina arkadrötter är *MoHo* ytterligare ett i raden av arkadkonverteringar som hittat till PlayStation. Så vad skulle då göra det här spelet annorlunda jämfört med resten? Tja, det finns inte några andra – det här står helt i en klass för sig. Här finns inslag av racing, plattform, fighting och till och med skateboard. Det är en riktigt udda blandning.

Du spelar en fångslad robot, men du ska inte fila din väg till frihet, utan du vinner den genom att vinna i en surrealistisk och våldsam gladiatorkamp. Din kamp för friheten fortsätter på nästa månads CD.

Enda vägen ut ur fängelse är som bekant att delta i våldsamma gladiatorkamper.

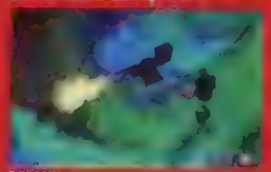
NÄSTA MÅNADS DEMOSKIVA

- Vill du spela nästa nummer? Varför inte...
- Det kaotiskt kraschande **Destruction Derby Raw**
- Bli kraftfull i **Jedi Power Battles**
- Skateboarding-skoj i **Grind Session**
- Kampsports-kul i **Jackie Chan's Stuntmaster**
- Plus! **Silent Bomber, MoHo, Tenchu 2, Test Drive 6, Vanishing Point, Titan AE**

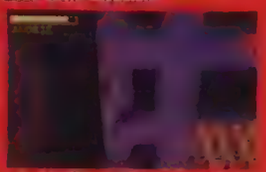
och massor av downloads!

Destruction Derby Raw

Star Trek: Invasion



MoHo



Jackie Chan's Stuntmaster

WWW.FIXAREN.COM
Butik i GÖTEBORG - POSTORDER - OnLine WEBSHOP
Det ULTIMATA tillbehöret till din PlayStation
KILLER
Nu kan du Spela ALLA Import Spel på din PlayStation.
Multi-X KILLER 279.-
Vill du veta mer?
RING vår 24h HOTLINE
031-65 50 77
Dreamcast
Dreamcast Multi-X Chip 298.-
Total Control 298.-
www.PlayStation-2.com
Oslagbar 128-Bit's Grafik & Hastighet
Se på DVD Filmer med inbyggd DVD-Rom
Spela alla dina PlayStation 1 spel
USB, FireWire & PCMCIA TypII Portar
för full framtids kompabilitet.
Vill du köpa en Japansk Import maskin
eller Förboka den Europeiska.
Se vår Hemsida eller Ring för mer info.
MILLENNIUM DVD-MP3000
3995.-
Order Telefon:
031-65 50 70

GAMLA NUMMER

Med varje nummer av Svenska PlayStation-Magasinet får du en exklusiv demo-CD, full med spelbara demon och förhandstittar på nya spel. Nu kan du komplettera din samling!

PSM 1, PSM 2 & PSM 3 – SLUTSÅLDA !
PSM 4 • På skivan: Resident Evil 2, Gex: Enter The Gecko, Rascal & Dynasty Warriors
PSM 5 • På skivan: Motorhead, Newman Haas Racing, Z, Nightmare Creatures, Crime Killer & Coneman
PSM 6 • På skivan: Forsaken, Kula World, Dead Ball Zone, Timeshock & Kick Off World
PSM 7 • På skivan: Gran Turismo, Colin McRae Rally, Dead or Alive, Deathtrap Dungeon & Klonoa
PSM 8 • På skivan: Tommi Mäkinen Rally, Treasures of The Deep, Circuit Breakers, Ghost in The Shell & Blast Radius
PSM 9 • På skivan: Exklusiv Tekken 3-demo
PSM 10 • På skivan: Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius, Psychon, Pushy 2, Everybody's Golf, Making of Medievil & Spyro the Dragon
PSM 11 • På skivan: ISS Pro '98, Medievil, Mr Domino, Unholy War, Abe's Exoddus, Crash 3, Fluid, Haunted Maze, B-Movie & Blast Radius
PSM 12 • På skivan: Tomb Raider, Bust A Groove, Future Cop: LAPD, Spyro the Dragon, Victory Boxing, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Colony Wars – Vengeance & Mah Jongg
PSM 13,14, PSM 15 – SLUTSÅLDA!
PSM 16 • På skivan: Tank Racer, Rugrats, Adventure Game, Rollcage
PSM 17 • På skivan: Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu: Wrath of The Tiger, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box
PSM 18 – SLUTSÅLD!
PSM 19 • På skivan: Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver, Final Fantasy VII, Actua Ice Hockey 2, V-Rally 2
PSM 20 • På skivan: Smash Court Tennis, Croc 2, Omega Boost, Aironauts, C & C: Red Alert, Total Drivin', Speed Freaks, Kingsley's Adventure, Prince Naseem Boxing, Time Slip, Opera of Destruction
PSM 21 • På skivan: Speed Freaks, UmJammer Lammy, Bugs Bunny: Lost in Time, Tony Hawk's Skateboarding, Evil Zone, Rat Attack, This is Football, Tekken 3, Decaying Orbit, Tanx
PSM 22 • På skivan: Wipeout 3, No Fear Downhill Mountainbiking, UmJammer Lammy, Point Blank 2, R/C Stunt Copter, Lego Racers, Final Fantasy VIII, F1 '99, Mission: Impossible, 40 Winks, LMA Manager, This is Football
PSM 23 • På skivan: Quake II, Dino Crisis, Metal Gear Solid: Special Missions, This is Football, Legacy of Kain: Soul Reaver, 40 Winks, Tarzan, Crash Team Racing, Final Fantasy VIII, Afrika Shox
PSM 24 • På skivan: Gran Turismo 2, Crash Team Racing, FIFA 2000, Rainbow 6, Jade Cocoon, This is Football, Pong, Atariland Compilation
PSM 25 • På skivan: Metal Gear Solid, Ridge Racer Type 4, Tekken 3, Tomb Raider 3, Gran Turismo, Driver, Ape Escape, ISS Pro '98, Crash Bandicoot 3, Cool Boarders 3
PSM 26 • På skivan: Toy Story 2, MTV Snowboarding, Sled Storm, V-Rally 2, NHL Championship 2000, Pac-Man World, Worms Armageddon, Centipede, Gran Turismo 2, Ace Combat 3, Space Debris
PSM 27 • På skivan: Music 2000, Action Man: Mission Xtreme, F1 '99, Ace Combat 3, Eagle One: Harrier Attack, Colony Wars: Red Sun, Micro Maniacs, Team Buddies, Gran Turismo 2, YVJ
PSM 28 • På skivan: Le Mans 24 Hours, Rollcage Stage II, Space Debris, Colony Wars: Red Sun, Demolition Racer, Cool Boarders 4, MediEvil 2, Ghoul Panic, Grandia
PSM 29 • På skivan: På skivan: Micro Maniacs, Demolition Racer, Player Manager 2000, Pro Pinball: Fantastic Journey, Renegade Racers, Syphon Filter 2, Radikal Bikers, WWF Smackdown, Colony Wars: Red Sun, N-GEN Racing
PSM 30 • På skivan: UEFA Champions League, Everybody's Golf 2, MediEvil 2, Urban Chaos, WWF Smackdown, WTC World Touring Cars, Colin McRaey Rally 2.0, Muppet Race Mania, Spider-Man, Star Ixiom
PSM 31 • På skivan: Tony Hawk's 2, Euro 2000, Muppet Racemania, World Championship Snooker, Star Ixiom, In Cold Blood, Hogs Of War, Star Ocean: the Second Story, Silent Bomber, Vampire Hunter D

HUR GÖR JAG?
Fyll i din beställning på kupongen nedan, eller faxa in kupongen eller en avskrift på fax: 0470-70 31 50. Du kan även betälla per telefon: 0470-70 31 00, via e-post: postorder@medstroms.se eller på hemsidan: www.medstroms.se/shop

OBS! Frakt-och expeditionsavgift tillkommer med 40 kronor. Betalningsvillkor 20 dagar netto

39 KR/ST. KÖP TRE ELLER FLER OCH BETALA 30 KR/ST

ANGE PSM ELLER GUIDE

■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:	■ NUMMER:	ANTAL:	PRIS:
					SUMMA:

Ev företag .....

Namn .....

Adress .....

Postnr ..... Ort .....

Telefon .....

.....
Målsmans underskrift om du är under 18 år

FRANKERAS EJ
SPLY/PSM
BETALAR
PORTO

SVARSPOST
350 237 709
358 01 VÄXJÖ

HAR DU KÖRT FAST? KÖP PLAYSTATION-GUIDEN!

Nu kan du beställa de fem första numren av PlayStation-Guide! I tidningarna hittar du hjälpsamma guider, användbara tips och kompletta genomgångar av dina favoritspel. Tidningarna är 100 sidor tjocka och kostar 39 kr.

PLAYSTATION GUIDE 1
Gran Turismo, Final Fantasy VII, Broken Sword, Deathtrap Dungeon, Micro Machines, G Police, International Superstar Soccer Pro

PLAYSTATION GUIDE 2
Alundra, Resident Evil 2, Tomb Raider, Tomb Raider 2, Cool Boarders 2, Need for Speed 3, TOCA Touring Cars

PLAYSTATION GUIDE 3
Colin McRae Rally, Toca 2, Formula 1 '98, Tekken 3, Crash Bandicoot, Spyro the Dragon, Colony Wars Vengeance, FIFA '99, ISS Pro'98, Actua Soccer 3, Michael Owen's WLS, WWF Warzone

PLAYSTATION GUIDE 4
NFL Blitz, GTA London, Civilization II, Gex: Deep Cover Gecko, Metal Gear Solid, Warzone 2100, Street Fighter Alpha 3, Ridge Racer Type 4, Crash Bandicoot 2

PLAYSTATION GUIDE 5 (demo-cd medföljer)
Beat 'em up-special med spelbara demon, recensioner och guider av Tekken 2, Mortal Kombat 3, Bloody Roar, Dead or Alive, Dynasty Warriors, Toshinden 2, Cardinal Syn, Victory Boxing

KLAUSTROFOBI ÄR BARA FÖRNAMNET

ALIEN RESURRECTION

Äntligen kommer spelet om den fjärde *Alien*-filmen. Vi hårdtestar spelet, och berättar allt i en stor artikel!

DAGS FÖR NYA BILSTÖLDER

DRIVER 2

Vi har provkört samtliga bilar i uppföljaren, som mycket väl kan bli årets spel.

ROBOTARNA KOMMER ÄNTLIGEN HIT

FRONT MISSION 3

Vi fick vänta tills den tredje delen kom, men nu ger Square oss äntligen chansen att få spela en av deras bästa serier. Stor recension!

VI RECENSERAR BLAND ANNAT

Nightmare Creatures II
Front Mission 3
Disney Racing
Dragon Valor
Eternal Eyes
Wipeout SE
Tron Bonne
Alundra 2

VI PROVSPELAR

Parasite Eve II
Grind Session
Mille Miglia
Vib Ribbon
Med mera...

NUMMER 9/2000 UTE DEN 17 AUGUSTI

Massor av tips och fusk
Tävlingar med fina priser
Spellistan med kommande titlar
Nyheter • Insändare • Speltoppen

rattgatan 6 p.o. box 5083
s-650 05 karlstad sweden
phone +46 (0)54-18 46 55
fax +46 (0)54-21 40 25

Karlstad, juni 2000.

Hej, bäste kund och Superplay-läsare.

Nu har det gått sex år sedan jag och min kompanjon startade Nordic Games. Vår affärsidé var att köpa och sälja begagnade spel. Ganska snart började vi även sälja nya spel. Mycket billigare än någon annan.

Jag kommer aldrig glömma när vi svarade i telefon efter skolan och tog emot dina order för att senare på natten packa spelen. Det var gamla goda tider det.

Sedan dess har det hänt mycket.

Tack vare att du tyckte att vi var det bästa företaget att köpa spel av, har Nordic Games växt till att bli Sveriges största postorder- och Internetbolag av TV- och Dataspel.

Vi har fått många erbjudanden att gå samman med andra stora bolag i Europa. Vi har alltid tackat nej, eftersom vi inte ville förlora vår själ.

Nu har vi hittat ett bolag som vi tycker om.

Nordic Games hela verksamhet heter nu Gameplay. Gameplay är störst i Europa på att sälja spel direkt hem till dig som kund.

Vi kommer att bli ännu bättre och erbjuder dig:

- Sveriges största sortiment av TV- och Dataspel. Totalt har vi över 6400 olika artiklar.
- Leverans direkt hem till din dörr dagen efter beställning, mellan kl 17-21.
- Betalning mot faktura, med kreditkort, via Internetbank eller mot postförskott.
- Gameplay är en av Europas största inköpare av TV- och Dataspel vilket innebär att vi kan erbjuda dig spel först, snabbast och billigast.

Tack för förtroendet.

Lars Wingefors

P.s. Har du handlat något av oss under det senaste året kommer du att få Gameplays nya katalog direkt hem i brevlådan. Beställ den annars gratis på www.gameplay.se eller telefon 054-22 20 00. D.s.

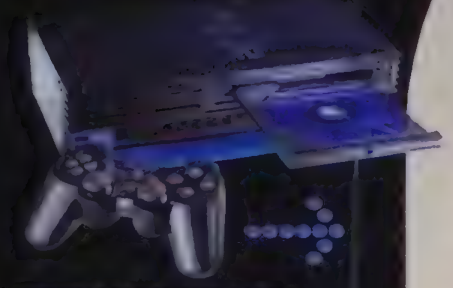
nordic games

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se



Förbeställ PlayStation 2 idag!
Använd kupongen längst bak
eller gå in på www.gameplay.se

Tomb Raider 4

[Äventyr]
Spännande
och snyggt!

250:-

Massor med begagnade spel
på nästa uppslag.

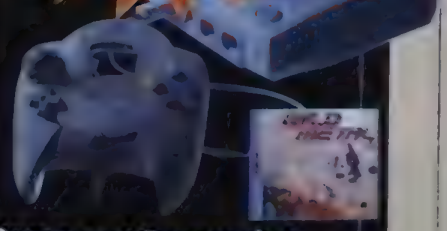
Gratis katalog!

Beställ Gameplays nya katalog
helt gratis.

Över 100 sidor
packade med massor
av billiga och bra spel.

Gå in på
www.gameplay.se

2495:-
Ord. pris 3295:-



Dreamcast Superpaket

Basenhet inkl. original handkontroll,
häftiga spelet Wild Metal, scartsladd,
modem, strömsladd och
demo-CD

Boka redan idag:

PlayStation 2

Allt det här får du!

- Förbeställningsbevis
- Fraktfri hemleverans till dörren
- Två års garanti
- PlayStation 2 T-shirt (värde 150 kr)
- Senaste nytt kring releasen via nyhetsbrev
- Egen kod direkt in på vår PS2-avdelning på webben
- Lugn och ro i kroppen (omöjligt att värdera)

Riktpris: 3995:-

Cirka-priset på PlayStation 2 är fortfarande inte bestämt. Detta kommer att göras under sommaren av Sony. I fall cirkapriset blir lägre kommer Gameplay givetvis sänka priset till motsvarande.

Målsättningen är att du inte skall behöva betala mer av oss än du får göra hos någon annan.

PlayStation 2

Den 26 oktober i år släpper SONY sin efterlängtade PlayStation 2. Det är en kraftfull 128-bitars maskin som kommer att revolutionera TV-spelsvärlden radikalt, med en uppsjö av nya heta titlar och bakåtkompabilitet. Med sin kombination av enastående 3D-grafik, otroligt ljud och DVD funktion blir maskinen en multimedia revolution. Den kan spela både vanliga CD-skivor som rymmer 650 MB och även DVD-skivor som kan innehålla upp till otroliga 6,4 Gigabytes med data. Detta gör att spelen i princip kan göras hur stora som helst.

"PlayStation 2 bereder en ny väg mot framtiden med nätverksbaserad digital underhållning", säger Ken Kutaragi VD för Sony Entertainment INC.

Det kommer finnas massor med olika tillbehör att köpa till. Till skillnad från Japanvarianten så kommer det att finnas ett fack där man kan stoppa in en hårddisk. Det finns USB-kontakter som gör att du t.ex. kan koppla till din PC-mus, bredbandsmodem, tangentbord, videokameror m.m. Den har även i.Link-kontakt som gör att man lätt kan koppla ihop flera basenheter och spela i nätverk. Dual Shock 2 kontrollen är till utseendet lik den gamla men har tryck-känsliga knappar vilket ger bättre kontroll. Du kan även använda dina gamla Dual Shock handkontroller till din PlayStation 2.

Grafik prestanda i en PlayStation 2 är överlägsen om man jämför med andra konsoler. Detta visades bl.a. på världens största spelmässa E3 i maj. Efter att ha sett spelet Metal Gear Solid 2 så vet alla vad en PlayStation 2 klarar och ingen kunde undgå att imponeras. Det var inte bara den mjuka och otroligt detaljerade grafiken, utan även den realism som fanns i miljöerna, regnet vräkte ner och rörde sig med den starka vinden precis som på riktigt.

En stor del i SONY´s succé med PlayStation var det stora utbudet av spel. Det kommer inte bli mindre utbud till PlayStation 2. Samtidigt som maskinen släpps kommer det ett stort antal titlar. Några av de största titlarna är Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gran Turismo 2000, FIFA 2001 och Dark Cloud. Du kommer även kunna spela din gamla PlayStation spel på PlayStation 2.

Medföljande tillbehör:
1 st Dual Shock 2-kontroller, AV Multi Cable, AC adapter.

Media:
PlayStation 2 CD-ROM/DVD-ROM

I / O Portar:
Handkontroll (2), Minneskort (2), AV Multi Out Connector (1), USB (2) , I.Link (IEEE1394), Drive bay (3.5" Hårddisk), Expansions Enhet (för nätverksuttag)

Mjukvarustöd:
Mer än 270 titlar under tillverkning (8:e juni).

Så här går det till:

1. Förbeställ din PlayStation 2 genom att gå in på www.gameplay.se eller ring, faxa eller e-maila oss.
2. Inom kort kommer du få den första informationen hemskickad till dig. Du kommer här få reda på alla nyheter, få möjlighet att förboka spel och tillbehör samt få exakt prisinformation.
3. Skynda dig – det är många som vill vara först!

Din förbeställning är inte bindande. Du kan när som helst meddela oss att du ångrat dig. Ring, faxa eller e-maila.

Du väljer själv hur du vill betala din PlayStation 2:
Med Bankkort eller Kreditkort, mot faktura, direkt på din Internetbank eller mot postförskott. Fullständiga köp- och betalningsvillkor hittar du alltid på www.gameplay.se.

PlayStation Platinum

Bugs Bunny Lost in Time	229
Colin McRae Rally	229
Croc	229
Jurassic Park the Lost W.	149
Mortal Kombat Trilogy	229
Worms	149

149:-

Sled Storm
[Racing] Platinum
Snöigt och snabbt!

Time Crisis	229
Sled Storm Classic →	149
Tekken 3	229
V-Rally	149
Final Fantasy 7	229
Ett Småkryps Liv	229
Lucky Luke	229
Mickeys Wild Adventure	229
Tomb Raider 2	189
Crash Bandicoot	229
Toca Touring Car 2	199
Tomb Raider	189
Alien Trilogy	229
Grand Theft Auto	229
Hercules	229
Moto Racer 2	229
Gran Turismo →	229
Rayman	229
Die Hard Trilogy	229
Metal Gear Solid - PL	199
Tekken 2	229
FIFA 99 - Platinum	229
Crash Bandicoot 2	229
Tomb Raider 3	189
FIFA 98	129
Spyro the Dragon	229
Crash Bandicoot 3	229

229:-

Lucky Luke
[Plattform] Platinum
Action för barn!

199:-

Metal Gear Solid
[Action] Platinum
Förra årets spel!

PlayStation USA Import

Final Fantasy Anthology	599
Lunar Silver Story 2	Ring!
Vanguard Bandits	Ring!
Vagrant Story	549
Cool Boarders 4	499
Echo Night	499
Juggernaut	499
WWF Smackdown	499
Fatal Fury Wild Ambition	499
Wild Arms 2	549
Front Mission 3	549
Saga Frontier 2	549
Dino Crisis	199
Shadow Madness	499
Tail Concerto →	599
Suikoden 2	549
Parasite Eve	399
Alundra 2	549
Romance of the 3 Kingdoms 6	599
Galerians	599
Resident Evil 3	299

549:-

Wild Arms 2
[Rollspel] USA-import
Djup handling!

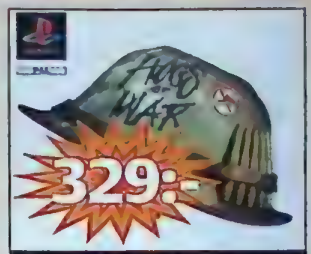
Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

NYHETER

Sommaren 2000

Jackie Chan	269
Caesars Palace 2000	479
Crisis Beat	479
Evo's Space Adventures →	99
Spin Jam	249
Toshinden 4	449
Galerians	399
Beatmania DJ Kontrol	299
Beatmania Euro + Dj Kontrol	629
Martian Gothic: Unification	99
Missile Command	379
Misadventure of Tron Bonne	479
NHL Rock the Rink	229
Radical Bikers	399
World Championship Snooker	429
Dragon Valor	269
All Star Tennis 2000 →	349
F1 Racing Championship (UBI)	349
Battle Tanx Global Assault	349
NBA In the Zone 2000	429
NHL Blades of Steel 2000	429
Silent Bomber	479
Infestation	229

www.gameplay.se



329:-

PlayStation

Hogs of war

[Strategi]

Krig med grisar!

PlayStation

Vagrant Story

[Rollspel]

Square soft!

449:-

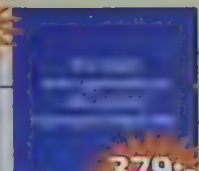
399:-

PlayStation

Vandal Hearts 2

[Rollspel]

Bra handling.

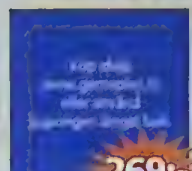


379:-

In cold Blood

[Action]

Rysligt spännande!



269:-

Alundra 2

[Rollspel]

Bra stridssystem!

429:-

PlayStation

Need for Speed 5

[Racing]

Alla Porschemodeller!

399:-

Suikoden 2

[Rollspel]

Efterlängtad!

429:-

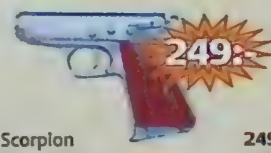
PlayStation

Colin Mc Rae 2.0 [Racing]

Uppföljaren till det mest sålda rallyspelet någonsin.Mycket bättre grafik genom hela spelet.Suverän körkänsla.

TILLBEHÖR

Action Replay CD-X	449
Antennkabel	129
Cooling System	299
Gameboy Booster Playstation →	299
HK Dual Shock Kopia, flera färger	199
HK Dual Shock Original, 6 färger!	269
JS Arcade Stick Namco	349
Link Kabel	99
Minneskort 1080 Block	399
Minneskort 120 Block	179
Minneskort 15 Block Kopia	79
Minneskort 840 Block	249
Minneskort Original, 6 olika färger	149
Multi Tap	229
Mus	179
Pistol Erazer Gun2 →	249



249:-

Pistol Scorpion	249
Pistol Super Jolt Gun	449

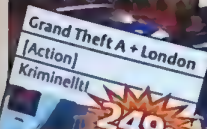
549:-

Ratt Ferrari Shock 2 Force	549
Ratt Playstation Mad Catz v2 →	649
Ratt PSX & N64	349
RGB/Scart Kabel with AV Connec	109
X-Plorer FX	399
X-Tender Joytech	89

JULI-REA!

PlayStation

V-Rally 2 [Racing] Bra körkänsla! 249:-



249:-

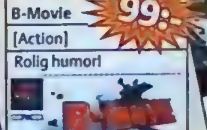
Bloody Roar 2 [Fighting] Tuffa strider!

189:-

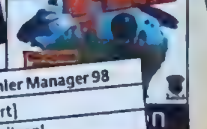
99:-

PlayStation

Antlantis [Äventyr] Superbra grafik!



99:-



Premier Manager 98 [Sport] Vinn ligan!

129:-

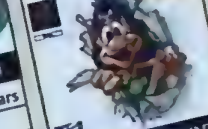
PlayStation

129:-

PlayStation

FA Premier League Stars [Sport] Alla stjärnor!

229:-



PlayStation

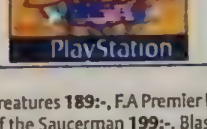
249:-

PlayStation

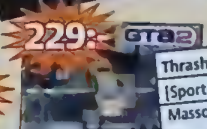
Legend of Kartia [Rollspel] Nytänkande rollspel!

Pro Pinball Big Race USA [Pinball] Roliga banor!

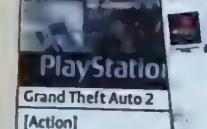
199:-



PlayStation



229:-



PlayStation

Grand Theft Auto 2 [Action] Lura polisen!

129:-

Thrasher [Sport] Massor av trix!

PlayStation

FLER REA-SPEL: Escape ODT **189:-**, Space Debris **199:-**, Nightmare Creatures **189:-**, F.A Premier League Man 2000 **199:-**, Shadowman **199:-**, Mission Impossible **249:-**,Psybadek **189:-**, Rat Attack **249:-**, Attack of the Saucerman **199:-**, Blast Radius **189:-**, This is Football **199:-**, Mortal Kombat 4 **129:-**, R4 Ridge Racer Type 4 **199:-**, Omega Boost **199:-**, Need for Speed 4 **249:-**, Tenchu **189:-**, Sentinel Returns **149:-**, F.A. Manager **249:-**, Diablo **229:-**, Evil Zone **129:-**, Theme Hospital **249:-**, Kingsley **199:-**. No Fear Downhill Mountainbikin **249:-**, Wu Tang **189:-**, Formula One 99 Sony **249:-**, Gex 3 Deep Cover **249:-**, Quake 2 **249:-**, Smurfs **249:-**, Carmageddon **249:-**, Mulan Story **229:-**, Hard Edge **199:-**, Hot Wheels Turbo Racing **189:-**

Något spel du saknar? www.gameplay.se

Tombi 2 The evil swine return	279
Tony Hawk Pro Skater	449
Toy Story 2	449
Vampire Hunter D	369
Int. Superstar Soccer Pro Evol	399
Metal Gear Solid Add On	199
Dukes of Hazzard	229
NHL 2000	419
Jo Jo's Bizarre Adventure	399
Capcom Gen Vol 1	399
Ronaldo V-Football	399
Fighting Force 2 →	399
Medievil 2	269
Rescue Shot	269
Worms Armageddon	379
4x4 World Trophy	229
Jimmy White Cueball 2	369
Le Mans 24 Hour	369
Spyro 2	379
Street Fighter EX+ Alpha 2	449
Colony Wars 3: Red Sun	229
Worms Pinball	269
Gunny Gear	399
WWF Smackdown →	399
Ghoul Panic	349
Rainbow Six	369
Shadow Madness	379
Spec Ops	369
Cool Boarders 4	379
Hydro Thunder	399
Rugrats Studio Tour	249

349:-

PlayStation

Syphon Filter 2

[Action]

Stoppa terroristen!

Tomorrow Never Dies	419
Final Fantasy 8	499
Chocobo Racing	479
Int. Track & Field 2	399
Jade Cocoon	329
Reel Fishing	399
Army Men Air Attack	419
Fifa 2000	419
Crash Team Racing	379
X-Files	349
Chessmaster 2	429
Rally Championship	419
Rollcage Stage 2	229

Tiger Woods PGA 2000	419
Barbie Super Sports	269
Silent Hill	449
Lego Rock Raiders	429
Saga Frontier 2	489
Euro 2000	419
South Park	349
Bubble Bobble	349
Player Manager 2000	379
Championship Bass Fishing	419
Marvel vs. Capcom	479
Urban Chaos	429
Resident Evil 3	369
Ape Escape	379
NHL Championship 2000	419
Legend of Legaia	379
Crusaders of Might & Magic	369
Railroad Tycoon 2	369
Action Man →	379
Ace Combat 3	379
Die Hard Trilogy 2	419
Superbikes 2000	419
South Park Rally	269
Croc 2	429
N-Gen Racing	329
Premier Manager 2000	399
Mary King Riding Star	399
Um Jammer Lammy	349
Grandia	329
Fear Effect	429
Gran Turismo 2	399

Hugo 2	369
Fishermans Bait 2 Big Ol' Bass	399
Micro Maniacs (M Machines 4)	429
Fishermans Bait	399
Rally Masters	329
Resident Evil Gun Survivor	449
LMA Manager	349
Tomb Raider 4	429
Theme Park World	419
Road Rash Jailbreak	419
Street Skater 2 →	419
Metal Gear Solid Double Pack	349
F1 2000 EA	419
Colin McRae Rally 2	429

269:-

PlayStation

Star Ocean 2

[Rollspel]

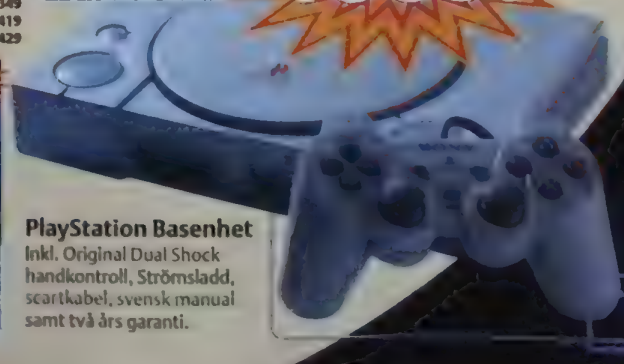
Äntligen här!

PlayStation

Star Wars Ep. 1 Jedi Power Battle

[Action]

Möt Darth Maul!



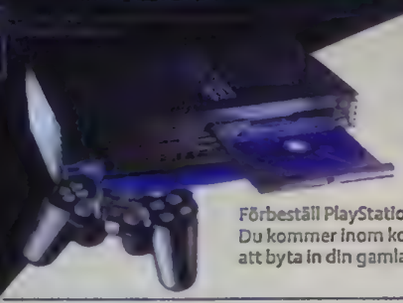
1069:-

PlayStation Basenhet

Inkl. Original Dual Shock handkontroll, Strömsladd, scartkabel, svensk manual samt två års garanti.

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar



Byt in din gamla PlayStation mot PlayStation 2.

Förbeställ PlayStation 2 som vanligt. Du kommer inom kort få ett erbjudande att byta in din gamla maskin med spel.

www.gameplay.se

Köp, sälj eller byt.

Välkommen till landets största marknad för begagnade spel.

Utmaningar du själv tröttnat på längtar nån annan efter. Eller tvärt om. Lusläs våra listor. Här kan du fynda till billiga priser. Och du behöver inte vara orolig: Vi lämnar ett års garanti på alla våra begagnade spel.

Fler begagnade spel hittar du på www.gameplay.se

Det är enkelt att sälja eller byta spel. Gör så här:

1. Skriv ditt namn, adress och telefonnummer/ e-post i ett brev.
2. Vill du endast sälja spel: Skriv att du vill ha pengar. Vill du byta spel: Skriv vilket/vilka spel du vill byta till.
3. Skicka dina spel tillsammans med brevet till: Gameplay Begagnat, Rattgatan 6, 653 41 Karlstad. Glöm ej sätta på rätt mängd frimärken.

Man kan byta mot både nya och begagnade produkter. Vi tar inga förbokningar på begagnade spel. Skriv gärna ner reservprodukter som du vill ha om de produkter du beställt skulle vara slut.

Du betalar frakten till oss. Vi löser inte ut några paket och du kan därför inte skicka paket mot postförskott. När spelen kommer till oss och vi har godkänt dem för inköp så är affären definitiv, d.v.s. du kan inte få tillbaka dina grejer. Om vi finner att spelen inte är i tillräckligt gott skick, så kommer vi att skicka tillbaka dem.

Du får dina pengar eller spel inom en vecka. Vill du byta till annat begagnat spel kan det ta längre tid. När vi har tagit emot dina spel är din försäljning bindande. Då kan du inte ångra dig och få tillbaka spelen. Du måste vara minst 18 år för att sälja eller byta spel. Om du är under 18 år måste din målsman underteckna ditt brev till oss.

Vi reserverar oss för ev tryckfel i annonsen.

www.gameplay.se

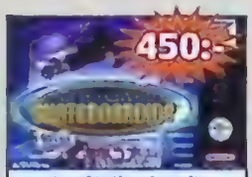
50% vid inköp, 60% vid inbyte.

För att underlätta ytterligare har vi infört ett nytt system för köp, byt och sälj av Playstation-, N64- och Dreamcast-spel. Av det **begagnade försäljningspriset** betalar vi 50% vid inköp och 60% vid inbyte. Gällande övriga format gäller fortfarande köp/ säljlistorna. Vid saknad av manual, kartong dras 25% av priset, saknas båda dras 50%. Vg se utförlig köp, byt och saljinformation i annan ruta. Saknar du några titlar i listorna är du valkommen att ringa.

Exempel: Du får för ditt Driver (PSX) 50% av 295 kr = 147,50 kr kontant eller **60% av 295 kr = 177 kr vid inbyte.**

Nintendo 64

1080	250
40 Winks	350
Aero Fighter Assault	150
Aero Gauge	150
All Star Baseball 2000	250
Armorines	250
Army Men Sarges Heroes	450
Banjo Kazooie 3D	295
Bass Hunter	250
Battle Tanx Global Assault	350
Bust A Move 3	195
C&C 64 3D	650
California Speed	395
Carmageddon	295
Castlevania 2	450
Chameleon Twist 2	125
Cruisin USA	250
Cruisin World	250
Daikatana	450
Destruction Derby	150
Diddy Kong Racing	350
Disney Magical Tetris	350
Donkey Kong 64 EJ Mem Exp	450
Duke Nukem Zero Hour	595
Earthworm Jim 3D	250
ECW Hardcore Revolution	250
Extreme G	125
Extreme G2 →	95
F1 World Grand Prix 2	350
FIFA 99	350
Fighters Destiny 2	450
Fighting Force 64	395
Flying Dragon	295
Gauntlet Legends	395
Gex 2 Enter the Gecko	195
Glover	195
Goldeneye 007	295
GT 64 World Championship	195
Hot Wheels Turbo Racing	295



Tony Hawk's Skateboarding
[Sport]
Bästa skate-spelet!

Hybrid Heaven	195
Int. Track & Field Summer Game	395
Jeremy McGrath Supercross 2000	450
Jet Force Gemini	350
Lego Racers	450
Mario Golf	395
Mario Kart 64	250
Mario Party	395
Mission Impossible	195
Monaco GP Racing Sim	295
Monster Truck Madness	295
Mortal Kombat 4	350
Mortal Kombat Mythologies	125
Mortal Kombat Trilogy	195
Mud Monsters	395
Multi Racing Championship	250
Mystical Ninja	295
Mystical Ninja 2	395
Nagano Winter Olympics	150
Nascar 99	195
NBA Hangtime	75
NBA In the Zone 2000	395
NBA Jam 2000	395
NBA Live 2000	395
NBA Live 99	125
NBA Pro 99	250
New Tetris 64	395
NHL 99	195
NHL Breakaway 99 →	95
NHL Pro 99	250
Nuclear Strike	250
Paperboy 3D	350
Penny Racers	150
Perfect Dark	495
PGA European Tour Golf	295
Pilotwings 64	150
Pokemon Stadium + Transfer Pak	595
Premier Manager	350
Quake 2	250
Rainbow Six	395
Rampage 2 Universal Tour	350
Rampage World Tour	250
Rayman 2	350
Re Volt	150
Ready 2 Rumble Boxing	250
Resident Evil 2	525
Rev Limit	450
Revolver	450
Ridge Racer 64	450
Rocket - Robot on Wheels	350
Rugrats Treasure Hunt	150
San Fransisco Rush	150
San Fransisco Rush 2	295
SCARS	150
Shadowgate 64	650
Shadowman	250
South Park	295
South Park Rally	395
Space Invaders	395
Space Station Silicon Valley	125
Star Wars Episode 1: Racer	295
Star Wars Rogue Squadron	295
Star Wars Shadows of the Empir	250
Super Mario 64	150
Super Smash Brothers	295
Tarzan	450
Tony Hawk's Skateboarding	450
Top Gear Hyper Bike	295
Top Gear Overdrive	195
Top Gear Rally	150
Top Gear Rally 2	450
Toy Story 2	550
Turok	150
Turok 2 Seeds of Evil	150
Turok: Dinos Wars	295
Twisted Edge Snowboard	150
Waialae Country Club Golf	150
Wave Race 64	150
WCW Mayhem	195
WCW vs Nitro	150
WCW vs NWO Revenge	195
WCW vs NWO World Tour	250
Wetrix	95
Vigilante 8	250
Vigilante 8: 2nd Offense	395
Winback	495
Wipe Out 64	95
World Cup 98	150
World Driver Championship	250
Worms Armageddon	495
V-Rally Edition 99	195
WWF Attitude	350
WWF Warzone	195
WWF Wrestlemania 2000	450
Xena Warrior Princess	295
Yoshis Story	295
Zelda the Ocarina of Time	250

Dreamcast

4 Wheel Thunder	350
Aero Wings	250
Armada	395
Billard Nights	425
Blue Stinger	295
Buggy Heat	250
Bust a Move 4	350
Crazy Taxi	395
Deadly Skies	395
Dynamite Cop 2	350
Ecco the Dolphin	425
Evolution	350
F1 Racing Championship (UBI)	350
Fighting Force 2	295
Formula 1	295
Fur Fighters (Furballs)	425
Giga Wing	425
Grand Theft Auto 2	425
Heroes of Might & Magic 3	425
House of the Dead 2	350
House of the Dead 2 + Pistol	750
Hydro Thunder	195
Incoming	195
Jeremy McGrath Supercross 2000	425
Jimmy Whites Cueball 2	350
Jo Jo's Bizarre Adventure	425
Marvel vs Capcom	395
MDK 2	425
Metropolis Street Racer	395
Millenium Solider	295
Monaco GP 2	250
Mortal Kombat Gold	250
NBA 2000	350
NBA Showtime	250
NFL Blitz 2000	250
NFL Quarterback Club 2000	250
Nomad Soul	425
Pen Pen Tri Icelon	250
Plasma Sword	425
Power Stone	250
Psychic Force	195
Rayman 2	395
Re Volt	250
Ready to Rumble Boxing	295
Red Dog	395
Renegade Racing	350
Resident Evil 2 (Old Game)	395
Resident Evil Codename Veronic	395
Sega Bass Fishing + spö	850
Sega Rally 2	295
Sega Sports NHL 2000	425

Crazy Taxi
[Racing]
Snygg grafik!

Shadowman	250
Shenmue	475
Slave Zero	425
Snow Surfers	250
Sonic Adventure	295
Soul Calibur	350
Soul Fighter	295
Speed Devils	295
Star Wars Episode 1 Racer	425
Street Fighter 3 Double Impact	425
Street Fighter Alpha 3	425
Stunt Grand Prix	425
Tee Off Golf	395
Tokyo Highway Challenge	250
Tomb Raider 4	395
Toy Commander	295
Toy Story 2	425
Trick Style	295
UEFA Striker	250
Wetrix	295
Vigilante 8 2nd Offense	425
Wild Metal	195
Virtua Fighter 3tb	195
Virtua Striker 2	295
World League Striker	425
Worldwide Soccer 2	195
Worldwide Soccer Euro 2000	350
Worms Armageddon	295
V-Rally 2 Expert Edition	395
WWF Attitude	295
Zombie Revenge	425

Dreamcast Japan

Aero Dancing	95
Air Force Delta	150
Blue Stinger	95
Dynamite Deka 2	95
House of the Dead 2	95
Incoming	95
Pen Pen Tri Icelon	95
Pepo Pepo	95
Sega Rally 2	95
Shuto Ko Battle	95
Sonic Adventure	95
Super Speed Racing Cart	95
Virtua Fighter 3tb	95

Gameboy color

4x4 World Trophy	250
720 Skateboarding	225
All Star Tennis	150
Antz	250
Arcade Hits Joust & Defender	195
Asterix Search for Dogmatix	250
Asteroids	195
Azure Dreams	250
Babe & Friends	250
Bass Master 2000	250
Battle Tanx	250
Battleship	195
Bugs Bunny Crasy Castle 4	295
Bugs Bunny Crazy Castle 3	250
Bugs Life	225
Bust A Move 3	225
Bust A Move 4	225
Carmageddon	195
Conkers Pocket Tales	250
Crazy Bikers	250
Cross Country Racing	250
Deja Vu 1 & 2	250
Disney Magical Tetris	195
Dragon Warrior Monsters	250
Evel Knevel	250
F1 Racing Championship (UBI)	250
F1 World Grand Prix	250
F-18 Thunder Strike	250
FIFA 2000	250
Game & Watch Gallery 3	250
Gex 2 Enter the Gecko	195
Ghost and Goblins	195
Golden Goal	150
Grand Theft Auto	250
Holy Magic Century	225
Int. Superstar Soccer 2000	250
Int. Superstar Soccer 99	250
Int. Track & Field	250
Jeremy McGrath Supercross 2000	295
Kirby's Dreamland 2	250
Klustar	150
Knock Out Kings 2000	225
Konami Collection	250
Konami Collection 2	250
Konami Winter Games	250
Legend of the River King	250
Lemmings Revolution	250
Looney Tunes Martian Alert	250
Looney Tunes Twouble	250
Lucky Luke	250
Madden NFL 2000	250
Mario Golf	250
Mask of Zorro	295
Metal Gear Solid	250
NBA 2000 (Konami)	225
NBA Jam 99	195
NBA Live 2000	250
Obelix	250
Pac Man & Pac Panic	250
Pitfall	195
Pocket Bomberman	195
Pocket Bowling	250
Pokemon Blå	275
Pokemon Gul	295
Pokemon Röd	275
Rainbow Six	250
Rampage Universal Tour	250
Rampage World Tour	250
Rats	195
Rayman	250
Ronaldo V Football	295
Smurfs Nightmare	225
Star Wars Episode 1 Racer	250
Stranded Kids	250
Super Breakout	150
Super Mario Bros DX	250
Supreme Snowboarding	295
Suzuki Alstare Racing	250
Sylvester & Tweety	195
Tarzan	250
Tazmania Devil	250
Ten Pin Bowling	250
Tetris DeLuxe	195
Tiger Woods 2000	250
Tom & Jerry	250
Tomb Raider	295
Tonka Raceway	250
Tony Hawk's Skateboarding	250
Top Gear Rally 2	295
Top Gear Rally Pocket	250
Total Soccer	195
Toy Story 2	250
Wario Land 2	250
Wario Land 3	250
WCW Mayhem	250
Worms Armageddon	250
WWF Wrestlemania 2000	250
Yoda Stories	250
Zelda DX	250

Playstation

2Extreme	150
Ace Combat 2	295
Ace Combat 3	295
Action Man	250
Actua Golf 3	150
Actua Ice Hockey	95
Actua Pool	195
Actua Soccer Club Edition	95
Actua Tennis	150
Adidas Power Soccer 98	75
Agent Armstrong	95
Agile Warrior	150
Air Combat	150
Air Race	95
Airnouts	95
AIV Evolution Global	150
Akuji	125
Alien Trilogy	95
All Star Soccer	95
All Star Tennis 2000 →	250
Alundra	150
Alundra 2	225
Andretti Racing	95
Army Men 3D	295
Army Men Air Attack	295
Army Men Sarges Heroes	295
Asterix	195
Asterix och Obelix Möter Caesa	250
Atlantis	150
Attack of the Saucerman	95
Auto Destruct	95
Azure Dreams	195
Baby Universe	50

Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

Babylon 5	150
Barbie Race & Ride	150
Barbie Super Sports	150
Batman & Robin	150
Batman Forever	150
Battle Arena Toshinden 1	95
Battle Arena Toshinden 2	95
Bedomania	350
Beatmania Euro	350
Black Dawn	150
Blood Machinehead	50
Blast Chamber	75
Blast Radius	75
Blasto	95
Blaze & Blade	295
Blazing Dragons	150
Bomberman Fantasy Racing	150
Bomberman World	150
Brahma Force	95
Breakpoint Tennis	150
Breath of Fire 3	195
Brian Lara Cricket	350
Broken Helix	95
Broken Sword	150
Broken Sword 2	150
Brunswick Circuit Pro Bowling	225
Brunswick Pro Bowling 2	350
Bubble Bobble	295
Bugs Bunny	195
Bugs Life Activity Centre	175
Burning Road	95
Bushido Blade	95
Bust A Groove	250
Bust A Move 2	175
Bust A Move 3	250
Bust A Move 4	295
Buster & Beanstalk	195
C&C Red Alert	150
C&C Retaliation	150
C1 Racing	150
Caesars Palace	395
Caesars Palace 2	395
Caesars Palace 2000	350
Capcom Gen Vol 1	350
Casper	150
Castlevania 1	250
Castrol Honda Superbike	195
Centipede	95
Championship Bass Fishing	350
Championship Motocross	250
Cheesy	95
Chessmaster 2	350
Chessmaster 3D	350
Chill	95
China	150
Chocobo Racing	195
Chronicles of the Sword	150
Circuit Breakers	150
City of the Lost Children	95
Civilization 2	250
Clock Tower	95
Colin McRae Rally	175
Colin McRae Rally 2	395
Colony Wars	95
Colony Wars 3: Red Sun	195
Colony Wars Vengeance	75
Command & Conquer	125
Constructor	225
Contra Legacy War	95
Cool Boarders	95
Cool Boarders 2	95
Cool Boarders 3	250
Coolboarders 4	295
Courier Crisis	95
Crash Bandicoot	150
Crash Bandicoot 2	150
Crash Bandicoot 3	175
Crash Team Racing	295
Crime Killer	95
Crisis Beat	350
Croc	150
Croc 2	350
Crow City of Angels	150
Crusader No Remorse	75
Crusaders of Might & Magic	350
Crypt Killer	95
Cyber Tiger	195
Cyberia	50
Cybersled	50
Cyberspeed	75
D	95
Dance Dance Revolution	395
Dark Forces	295
Dead or Alive	150
Deathtrap Dungeon	95
Defcon 5	75
Demolition Racer	250
Descent	50
Descent 2	75
Destrega	150
Destruction Derby	125
Destruction Derby 2	150
Devils Deception	95
Devils Dice	150
Diablo	150
Die Hard Trilogy	175
Die Hard Trilogy 2	350
Dino Crisis	195
Discworld	150
Discworld 2	195
Discworld Noir	350
Disneys Magical Tetris	250
Disruptor	95
Divers Dream	95
Dodgem Arena	75
Doom	150
Dragon Ball Final Bout	395
Driver	250
Duke Nukem 3D	150
Duke Nukem Time 2 Kill	195
Dukes of Hazzard	195
Dune 2000	295
Dynasty Warriors	95
Eagle One: Harrier Attack	295
Earthworm Jim 2	95
Earthworm Jim 3D	150
Egypten	150
Eliminator	95
Epidemic	95
Escape ODT	75
ESPN Extreme Games	295
Ett Småkryps Liv	150
Euro 2000	350
Everybodys Golf	250
Everybodys Golf 2	195
Evil Zone	95
Ewo's Space Adventures	50
Excalibur 2055 AD	150
Fahrenheit	125
Explosive Racing	95
Extreme 500	75
Extreme Pinball	95
Extreme Snowbreak	95
F.A Premier League Man 2000	350
F.A Premier League Manager	195
F.A. Manager	95
F.A. Premier League Star	150
F1 2000 EA	295
F1 Racing Championship (UBI)	295
F1 World Grand Prix 99	150
Fade to Black	95
Fantastic Four	95
Fear Effect	295
Felony 11-79	195
Fifa 2000	295
FIFA 98	95
FIFA 99	125
Fifth Element	95
Fighter Maker	250
Fighting Force	150
Fighting Force 2	250
Final Doom	195
Final Fantasy 7	150
Final Fantasy 8	395
Firo & Klawd	150
Fishermans Bait	250
Fishermans Bait 2	295

Resident Evil Gun Survivor

[Pistolspel]

Skjut dig fri!

Formula 1 99 (EA)	250
Formula Karts	95
Formula One 98	175
Formula One 99 (Sony)	195
Full Tilt Battle Pinball	150
Future Cop LAPD 2100	95
Galaxian	75
Galaxy Fight	95
G-Darius	95
Gekido	250
Gex	95
Gex 3 Deep Cover	150
Gex 3D	125
Ghost in the Shell	95
Ghoul Panic	250
Global Domination	150
G-Police 2	195
Gran Turismo	150
Gran Turismo 2	350
Grand Theft Auto	175
Grand Theft Auto 2	295
Grand Theft Auto London	150
Grandia	295
Granstream Saga	150
Guardian Crusade	95
Guardian Heroes	150
Guardian of Darkness	95
Guilty Gear	350
Gungage	150
Gunship 2000	150
Hard Boiled	50
Hard Edge	150
Hardball 6	250
Hardcore 4x4	95
Hercules	150
Hi Octane	250
Hogs of War	350
Hugo 2	350
In Cold Blood	150
Indy 500	225
Int. Motocross X	95
Int. Superstar Soccer 98	95
Int. Superstar Soccer DeLuxe	75
Int. Superstar Soccer Pro	395
Int. Superstar Soccer Pro Evol	125
Int. Track & Field	350
Int. Track & Field 2	95
Invasion	95
Iznogoud	225
Jackie Chan	250
Jade Cocoon	395
Jeremy McGrath Cross 2000	225
Jeremy McGrath Supercross 98	195
Jet Rider 3	350
Jimmy White's Cueball 2	350
Jo Jo's Bizarre Adventure	150
Joe Blow	95
Johnny Bazookatone	250
Jonah Lomu Rugby	150
Judge Dredd	195
Jurassic Park the Lost World	150
K1 the Arena Fighters	250
Kagero Deception 2	95
Kart Duel	150
Kart Duel 2	95
Kensal	150
Kick Off World	95
King of Fighters 95	95
Kings Field	150
Kingsley	195
KKND Krossfire	195
Klonoa	250
Knock Out Kings 2000	95
Knock Out Kings 99	95
Konami Open Golf	395
Konami Rally	75
Krazy Ivan	195
Kula World	95
Kurushi	250
Kurushi 2	95
Last Report	150
Le Mans 24 Hour	195
Legacy of Kain 2 Soul Reaver	195
Legacy of Kain Blood Omen	150
Legend	195
Legend of Kartia	225
Legend of Legaia	350
Lego Racers	350
Lego Rock Raiders	95
Lemmings 3D	195
Lemmings Collection	150
Lethal Enforcers	95
Libero Grande	95
Lifeforce Tenka	95
Little Big Adventure	95
Live Wire	250
LMA Manager	150
Lucky Luke	75
Machine Hunter	250
Madden NFL 2000	95
Magic Carpet	150
Magic the Gathering	75
Martian Gothic: Unification	295
Marvel Super Heroes	350
Marvel Super Heroes vs Street	350
Marvel vs. Capcom	350
Mary King Riding Star	75
Mass Destruction	250
Master of Monsters	95
Mechwarrior 2	295
Medal of Honour	95
Medievil	225
Medievil 2	150
Mega Man 8	225
Mega Man Battle & Chase	250
Mega Man Legends	225
Mega Man X3	350
Mega Man X4	150
Men in Black	375
Messiah	175
Metal Gear Solid	150
Metal Gear Solid Add On	95
Michael Owen WLS 99	175
Mickeys Wild Adventure	150
Micro Machines V3	350
Micro Maniacs (M Machines 4)	295
Midnight in Vegas	250
Mis Adventure of Tron	95
Missile Command	195
Mission Impossible	375
MK Special Forces	150
Monaco Grand Prix 2	95
Monkey Hero	295
Monopoly	150
Monster Trucks	95
Mortal Kombat 3	150
Mortal Kombat 4	95
Moto Racer	175
Moto Racer 2	395
Motocross Madness	95
Mr Domino	150
MTV Snowboarding	195
Mulan Story	195
Muppets Race Mania	125
Music	195
Music 2000	195
Myst	395
Mystical Ninja	95
Nagano Winter Olympics	250
Namco Museum vol. 1	250
Namco Museum vol. 2	295
Nascar 2000	150
NBA Basketball 2000	75
NBA Jam Extreme	95
NBA Jam T.E.	150
NBA Live 2000	95
NBA Pro 98	95
NBA Pro 99	95
Need for Speed	150
Need for Speed 2	150
Need for Speed 3	195
Need for Speed 4	350
Need for Speed 5: Porsche	350
New Adv Superman	95
Newman Haas Racing	350
Next Tetris	75
NFL Quarterback Club 97	295
N-Gen Racing	295
NHL 2000	125
NHL 99	195
NHL 99 Pro	350
NHL Blades of Steel 2000	50
NHL Breakaway 98	150
NHL Championship 2000	50
NHL Face Off 98	95
NHL Face Off 99	195
No Fear Downhill Mountainbikin	75
Oddworld 1 Abes Oddysee	95
Oddworld 2 Abes Exoddus	75
Off World Interceptor	395
Official Formula 1	195
Olympic Games	150
Omega Boost	350
Overblood 2	95
Overboard	250
Pacman World	150
Pandemonium	195
Pandemonium 2	

Rally Masters

[Racing]

Kör mot kompisar!

Panzer General	395
PGA Golf European	350
Pitfall 3D	95
Plane Crazy	250
Player Manager	150
Player Manager 2000	295
Player Manager 98/99	195
Pocket Fighters	150
Poed	75
Point Blank	195
Point Blank + Pistol	495
Point Blank 2	295
Pong	150
Pool Hustler	250
Pop & Pop	295
Pop'n'Music	250
Populous the Beginning	125
Porsche Challenge	95
Poy Poy 2	95
Premier Manager 2000	350
Premier Manager 98	95
Premier Manager 99	150
Primal Rage	95
Prime Goal	50
Prince Naseem Boxing	395
Pro 18 the World Open Golf	150
Pro Pinball	150
Pro Pinball Big Race USA	150
Pro Pinball Fantastic Journey	350
Pro Pinball Timeshock	150
Project Overkill	150
Psychic Detective	150
Puchi Carat	250
Quake 2	195
R4 Ridge Racer Type 4	125
R4 Ridge Racer Type 4 + JogCon	350
Rage Racer	125
Railroad Tycoon 2	295
Rainbow Six	295
Rally Championship	295
Rally Cross	150
Rally Cross 2	195
Rally Masters	295
Rampage World Tour	150
Rampage World Tour 2	150
Rayman	175
Rayman 2	350
RC Stunt Copter	150
Re Volt	150
Ready 2 Rumble	295
Renegade Racer	250
Resident Evil	175
Resident Evil 2	150
Resident Evil 3	295
Resident Evil Directors Cut	250
Resident Evil Gun Survivor	350
Retro Force	150
Return Fire	95
Ridge Racer	95
Ridge Racer Revolution	95
Ring	350
Rising Zan	250
Risk	295
Roll Cage	95
Rollcage Stage 2	250
Ronaldo V-Football	350
Ronin Blade	295
Saga Frontier 2	195
San Fransisco Rush	150
Sesame Street	350
Shadow Madness	295
Shao Lin	195
Silent Hill	295
Silicon Valley	195
Sim City 2000	295
Smash Court Kournokova	295
Smash Court Tennis	250
Smurfs	150
Snow Riders	395
Spec Ops	250
Spyro 2	295
Spyro the Dragon	175
Star Ocean 2	225
Star Wars Ep.1 Jedi Power Batt	395
Star Wars Episode 1	250
Star Wars Masters of Teräs Käs	195
Street Fighter 2 Collection	150
Street Fighter Alpha 3	350
Street Fighter Collection 2	250
Street Fighter EX+ Alpha 2	350
Street Fighter Ex+@	95
Street Skater	150
Street Skater 2	350
Superbikes 2000	350
Supercross 2000 EA	195
Syphon Filter	295
Syphon Filter 2	350
Tarzan	95
Tekken	125
Tekken 2	150
Tekken 3	95
Tempest X3	350
Ten Pin Alley	150
Tenchu	225
Test Drive 5	195
Test Drive Off Road	250
Tetris Magiska Utmaning	175
Theme Hospital	250
Theme Park	350
Theme Park World	95
This is Football	150
Thrasher	350
Tiger Woods PGA 2000	175
Time Crisis	95
Toca Touring Car	175
Toca Touring Car 2	125
Tomb Raider	150
Tomb Raider 2	150
Tomb Raider 3	250
Tomb Raider 4	195
Tommi Mäkinen Rally	295
Tomorrow Never Dies	350
Tony Hawk Pro Skater	150
Top Gun	295
Toshinden 4	50
Total NBA 98	295
Toy Story 2	195
Triple Play Baseball 2000	395
Tron Bonne	250
Twisted Metal	295
Twisted Metal 2 World Tour	295
Urban Chaos	50
V 2000	350
Vampire Hunter D	195
Warhammer Shadow of the Horned	95
Warhawk	295
Warpath: Jurassic Park	195
Warzone 2100	75
Wayne Gretzky Hockey 98	195
WCW vs Nitro	295
WCW vs NWO Thunder	150
Victory Boxing 2	350
Victory Boxing 3	150
Vigilante 8	395
Vigilante 8: 2nd Offense	75
Wild 9	225
Wild Arms	50
Wing Commander 3	75
Wing Commander 4	350
Wing Over 2	95
Wipe Out	150
Wipe Out 2097	150
Wipe Out 3	295
VMX Racing	95
World Cup 98	150
Worms	295
Worms Armageddon	150
V-Rally 2	95
V-Rally Platinum	150
Wu Tang	295
WWF Attitude	150
WWF In Your House	295
WWF Smackdown	350
X-Com 2 Terror From the Deep	195
X-Com Enemy Unknown	150
Xena Warrior Princess	250
X-Files	
XGames Pro Boarder ESPN	195
X-Men	195
X-Men vs Street Fighter	150
YoYos Puzzle Park	150
Yusha Heavens Gate	75
Zero Divide 2	95

Playstation USA

Alundra USA	75
Final Fantasy Anthology	450
Kartia	150
Legend Of Legaia	195
Lunar Silver Star Story	450
NHL Breakaway 98	50
NHL Face Off	50
NHL Powerplay 96	50
Resident Evil 2 USA	75
Shadow Madness USA	150
Street Skater	95

www.gameplay.se

Basenheter och tillbehör

Basenheter

	Vi köper	Säljer
Dreamcast Svensk	1000	1495
Game Gear	120	250
Gameboy Color	300	595

Playstation basenhet

[Begagnad]

1 års garanti!

DC tillbehör

Handkontroll original	125	250
Joystick	300	595
Keyboard	125	250
Ratt	325	650
Rumble Pack	100	225
Scartkabel	40	95
VMS Minneskort	125	250

N64 tillbehör

AC Adapter Original N64	50	195
Action Replay Professional Dat	200	350
Antennkabel Ej Original	25	95
Antennkabel Original	30	150
AV/Scart Kabel	5	50
Converter Import	15	50
Converter Passport	60	150
HK Färg. Original N64	60	175
Minneskort Org N64	30	125
Minneskort Standard. Färg N64	20	60
Rumble Pack. Org	40	125
The Glove	200	495
X-Tender	15	50

PSX tillbehör

Action Replay Professional Dat	150	350
HK Dual Shock Original	60	150
HK Original PSX	25	95
Minneskort 15 Block Kopia PSX	20	60
Minneskort Original PSX	30	95
Multi Tap	50	195
Mus	50	150
Pistol Erazer Gun. Scorpion	50	150
Ratt Mad Catz/Jordan Dual Sho	200	450
X-Plorer	100	250

	Vi köper	Säljer
Gameboy Pocket	120	250
Gameboy Standard	120	250
Nintendo 64	350	550
Nintendo 8-Bit	120	250
Playstation	500	795
Sega 32X	25	95
Sega MegaCD 1	80	195
Sega MegaCD 2	80	195
Sega Megadrive	100	195
Sega Saturn	200	495
Super Nintendo	120	250

Gamla godingar

Mega Drive

	Vi köper	Säljer
Arch Rivals	25	60
Arnold Palmer Golf	25	60
Arrow Flash	25	60
Art Alive	25	60
E A Double Header	25	60
E A Hockey	25	60
Elitserien 95	25	60
FIFA 96	25	60
FIFA Soccer	25	60
Joe Montana 93	25	60
Joe Montana Football 3	25	60
Jordan vs Bird	25	60
Madden 97	25	60
Mike Ditka Power Football	25	60
Muhammed Ali Boxing	25	60
Mutant League Football	25	60
NBA Jam T.E.	25	60
NBA Live 96	25	60
NBA Showdown	25	60
NFL Quarterback Club 95	25	60
NHL 95	25	60
NHL 96	25	60
PGA Tour Golf 2	25	60
Phelios	25	60
Populous 2 Two Tribes	25	60
Power Monger	25	60
Premier Manager	25	60
RBI Baseball	25	60
Sonic	25	60
Sonic 2	25	60
Steel Empire	25	60
Super Kick Off	25	60
Super League Baseball	25	60
Super Real Basketball	25	60
Terminator 2	25	60
Where in the Time is Carmen Sa	25	60
World Class Leaderboard	25	60
World Cup Italia 90	25	60
VR Troopers	25	60
WWF Royal Rumble	25	60
Xenon 2		

Gameboy sv/v

Bad n Rad	20	75
Burai Fighter DeLuxe	20	75
Catrap	20	75
Championship Pool	30	125
Chase H.Q.	20	75
Dragons Lair	20	75
Duck Tales	30	75
Dynablaster	20	75
Foreman for Real	20	75
Fortified Zone	20	75
Fortress of Fear	20	75
Go Go! Tank	20	75
Golf	20	75
Home Alone	30	125
Hook	30	75
Rampart	20	75
Rescue of Princess Blobette	20	75
Revenge of the Gator	20	75
Riddick Bowe Boxing	20	75
Robocop	20	75
Robocop 2	20	75
Roger Rabbit	30	125
Side Pocket	20	75
Smurfarna	30	125
Sneaky Snakes	20	75
Turtles 2 Back From the Sewers	30	125
Turtles Fall of the Foot Clan	30	75
WWF Superstars	20	75
Cleaning Kit	5	25
Förstoringsglas	5	50
Gameboy Camera	50	195
Link Kabel Gameboy Color	5	25
Link Kabel Pocket/Standard	5	25
Link Kabel Standard/Standard	5	25

Nintendo 8-bit

Bayou Billy	20	60
Blades of Steel	30	95
Double Dribble	20	60
Duck Hunt	20	60
F15 Strike Eagle	20	60
Fighting Golf	30	95
Golf	30	95
Ikari Warriors	20	60
Jack Nicklaus Golf	30	95
Robo Warrior	20	60
Rush n Attack	20	60
Side Pocket	30	95
Silent Service	20	60
Slalom	30	95
Super Mario Bros.	20	60
Super Mario Bros. 3	30	95
Super Spike Volleyball	30	95
Tale Spin	30	95
Tetris	30	95
Tetris/SMB/NWC	30	95
To the Earth	20	60
Top Gun	20	60
Track & Field 2	30	95
Trojan	20	60
World Wrestling	20	60
Wrath of the Black Manta	20	60
Xevious	20	60
4-Play Adapter	5	25
HK Original NES	20	75
Zapper. Pistol	20	50

Sega Saturn

Antennkabel	30	95
Daytona USA	20	50
Euro 96	20	50
FIFA 96	20	50
Madden 98	25	75
NBA Action	20	50
NBA Action 98	25	75
NBA Jam Extreme	20	50
NHL All Star Hockey	20	50
Ratt Arcade Racer	150	350
RGB Kabel	20	50
Sega Rally	25	75
Virtua Fighter	20	50
Worldwide Soccer 97	20	50
X-Tender	20	50

Super Nintendo

Amazing Tennis	35	95
Brett Hull Hockey	35	95
Dragons Lair	35	95
ESPN Baseball	35	95
Fever Pitch Soccer	35	95
FIFA Soccer	35	95
NHL 94	35	95
NHL 95	35	95
PGA Tour Golf 96	35	95
Super Mario World	35	95
Super Soccer	35	95
Super Tennis	35	95
World Master Golf	35	95

NYHETER

Sommaren 2000

Perfect Dark

[Action]

Årets spel!

549:-

Winback **589:-**

[Action]

Multiplayer är bäst!

Int. Track & Field Summer Game

[Sport] **649:-**

Slå rekord!

Zelda Majora's Mask [Äventyr]
Starcraft [Stategi]
F1 Racing Championchip [Racing]

Ring!

Excitebike

[Racing]

En klassiker!

Ring!

SOMMAR-REA!

NINTENDO 64

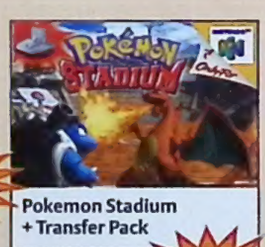
FLER REA-SPEL: Bass Hunter **299:-**, Wipe Out 64 **199:-**, Armorines **199:-**, F-Zero X **299:-**, Top Gear Overdrive **299:-**, NBA Live 99 **199:-**, Extreme G2 **199:-**, Lylat Wars **199:-**, WCW vs NWO Revenge **299:-**, Fighters Destiny **199:-**, Quake 2 **299:-**, Doom 64 **199:-**, NHL Pro 99 **299:-**, Ready 2 Rumble Boxing **299:-**, F1 World Grand Prix **199:-**, Lamborghini Challenge **149:-**, Michael Owens WLS **199:-**, Rugrats Treasure Hunt **199:-**, Body Harvest **99:-**

649:-

Ridge Racer 64

[Racing]

Äntligen på N64!



Pokemon Stadium + Transfer Pack

[Action] **649:-**

Pokemon!

Super Smash Brothers	469
Ridge Racer 64	549
Jeremy McGrath Supercross 2000	549
Snowboard Kids →	349
Duke Nukem Zero Hour	589
ECW Hardcore Revolution	629
Mario Golf	429
Shadowman	629
Yoshis Story	429
Bugs Life	549
Top Gear Hyper Bike	629
Jet Force Gemini	549
Goldeneye 007	349
Top Gear Rally 2	499
Rocket – Robot on Wheels	429
Banjo Kazoole 3D	429

Earthworm Jim 3D	469
Mario Party	549
Castlevania 2 →	549
Lego Racers	469
Fighting Force 64	589
Turok: Rage Wars	429
Carmageddon 64 →	349
Diddy Kong Racing	429
Rayman 2	429
Battle Tanx Global Assault	549
Hydro Thunder	499
Cyber Tiger	469
Donkey Kong 64 + Mem.Exp	699
South Park Rally	629
Mario Kart 64	349
Zelda the Ocarina of Time	299

TILLBEHÖR

Action Replay Professional	449
Antennkabel Original	249
Basenhet 64, 6 olika färger	1069
HK Original, 6 olika färger	279
HK Ultra Racer	129
Memory Expansion Pack. Ord	299
Minneskort 256k N64 →	89
Minneskort Ord N64	179

299:-

Kvalitetsratt till dunderpris!

Ratt Ascii Steering Wheel →	299
Rumble Pack. Ord.	179
Transfer Pack	249
X-Tender Färg	89

NEOGEO POCKET.

249:-

Fatal Fury: Fist Contact Colo

AC Adapter Neo Geo Color	199
Bas Neo Geo Color, 6 färger	849
Baseball Stars Color	249
Biomotor Unitron (RPG)	249
Bust a Move (Puzzle Bubble)	249
Cherry Master	249
Cool Boarders	399
Crush Roller	399
Cup 98 Color	249
Dark Arms (RPG)	249
Dragon's Wild	249
Fatal Fury: Fist Contact Colo	249
Gal's Fighters (SNK)	399
King of Fighters R2 Color	249
Link Kabel Color	199
Magical Drop Pocket	399
Metal Slug 2nd Mission	499
Metal Slug First Mission	249
Mystery Bonus	249
Neo 21	399
Pac Man Color	249
Pocket Tennis Color	249
Puyo Puyo Color	249
Puzzle Link 2	399
Samurai Shodown 2 Color	249
SNK vs. Capcom: Match of the M	449
Sonic the Hedgehog NeoGeo Pock	399
Turf Master Color	249

499:-

Metal Slug 2nd Mission

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

gameplay
THE GATEWAY TO GAMES

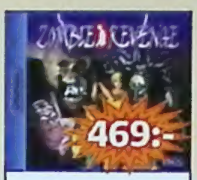
box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se

Telefontid vardagar 10–18

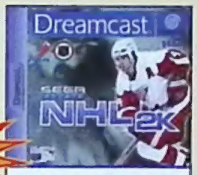
Dreamcast™

NYHETER

Dead or Alive 2
[Fighting]
Otrolig grafik!
Ring



Zombie Revenge
[Action]
Skjut dig fram!



Sega Sports NHL 2000
[Sport]
Storsäljare!
469:-

4 Wheel Thunder	469
Arcatera	469
Caesars Palace 2000	469
Chu Chu Rocket	469
Deep Fighter	469
Dragons Blood	469
F1 Racing Championship (UBI)	429
Fur Fighters (Furballs)	469
Gauntlet Legends	469
Giga Wing	469
Heroes of Might & Magic 3	469
Hot Rod City	469
Jeremy McGrath Supercross 2000	469
Marvel Vs Capcom 2	469
Metropolis Street Racer	469
Midways G. Arcade Hits 1	469
Nomad Soul	469
Plasma Sword	469
Renegade Racers	469
Silver	469
Spirit of Speed	469
Star Wars Episode 1 Racer	469
Street Fighter 3 Double Impact	469
Street Fighter Alpha 3	469
Stunt Grand Prix	469
Super Magnetic Neo	469
Tech Romancer	469
Tony Hawk's Skateboarding	469
Toy Story 2	469
Wacky Races	469

Grand Theft Auto 2
[Action]
Smyggt!
469:-

Ecco the Dolphin
[Äventyr]
Äntligen tillbaka!
469:-

www.gameplay.se

ÖVRIGA SPEL

Evolution	429
MDK 2	469
Slave Zero	449
Resident Evil Codename Veroni	469
Worms Armageddon	399
ECW Hardcore Revolution	469
Aero Wings	469
Ready to Rumble Boxing	469
Shadowman	469
WWF Attitude	449
Vigilante 8 2nd Offense	469
NFL Quarterback Club 2000	469
Pen Pen Tri Icelon / REA	299
Snow Surfers	469
Suzuki Alstare Racing	469
Blue Stinger	469
Monaco GP 2 / REA	299
Re Volt	469
Marvel vs Capcom / REA	299
Hydro Thunder	469
Jimmy Whites Cueball 2	469
Tee Off Golf	469
Tomb Raider 4	449
Bust a Move 4	449
NBA 2K	469
Psychic Force / REA	299
Trick Style	469
Jo Jo's Bizarre Adventure	469
Sega Rally 2	469
Worldwide Soccer Euro 2000	469
Soul Calibur	469
Wetrix	449
Sonic Adventure	469
Toy Commander / REA	299
Deadly Skies	469
House of the Dead 2	469
Crazy Taxi	469
Soul Fighter / REA	299
Formula 1 / REA	299
Incoming / REA	299
Power Stone / REA	299
V-Rally 2 Expert Edition	449
Virtua Striker 2	469
Red Dog	469
Worldwide Soccer 2000 / REA	299
Mortal Kombat Gold / REA	299
Buggy Heat / REA	299
Sword of the Beserk	469
Resident Evil 2 (Old Game)	469
Dynamite Cop 2 / REA	299
Virtua Fighter 3tb / REA	299
Wild Metal / REA	199
Rayman 2	399

TILLBEHÖR

Antennkabel Original	299
Antennkabel Kopia	→ 149
Basenhet utan spel	2495
Dreamcast Mod Chip 4pins	399
HK Dreamcast Inkl. Rumble	329
HK Dreamcast Pad Kopia	249
HK Original	299
JS Arcade Stick	599
Pistol DC Ghost Hunter	399
Ratt Ferrari Shock 2	599
RGB-Kabel	149
Rumble Pack Kopia	229
Rumble Pack Org	279
VMS Minneskort	299
X-Tender	→ 99

www.gameplay.se

GAME BOY

COLOR SPEL

Dragon Warrior Monsters	319
Super Mario Bros DX	319
Driver	319
Pokemon Gul	299
Tomb Raider	349
Tony Hawk's Skateboarding	299
Conkers Pocket Tales	329
FIFA 2000	319
Star Wars Episode 1 Racer	349
Game & Watch Gallery 3	329
WWF Wrestlemania 2000	129
Ready 2 Rumble Boxing	349
Spirou →	269
Wario Land 2	319
Game & Watch Gallery 2	329
Carmageddon	269
Muppets	319

Battleship / REA

Roadsters 98	299
Pitfall	269
Bugs Life	249
Men in Black	299
Bugs & Lola Bunny	269
F-18 Thunder Strike	299
Konami Winter Games	299
Rugrats Time Travellers	299
Turok Rage Wars	299
4x4 World Trophy	349
Ms Pac Man + Super Pac Man	319
Antz	269
Looney Tunes Martian Alert	349
Super Breakout	269
Chessmaster	249
Wario Land 3	319
Bugs Bunny Crazy Castle 3	319
Tonka Raceway	319
V-Rally	269
Zelda DX →	269
Mortal Kombat 4	319
Madden NFL 2000 / REA	129
Klustar	299
Tarzan	299
Knock Out Kings 2000	299
Pokemon Blå	299
NHL 2000 / REA	129
Pokemon Röd →	299
Battleship / REA	129
Silicon Valley / REA	129

TILLBEHÖR

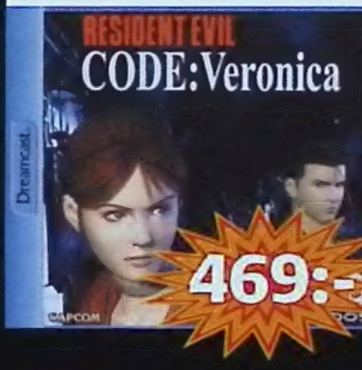
AC Adapter Color & Pocket →	99
Action Replay	329

Pokemon Gameboy Väska

Basenhet Color, 6 olika färger!	669
Link Kabel Gameboy Multi	99
Pokemon Gameboy Väska	149
Worm Light Gameboy →	179

www.gameplay.se

Resident Evil Codename Veronica
[Actionäventyr]
Skrämmande äventyr!



Gör så här när du beställer:

1. Fyll i titel, pris och personuppgifter.
2. Klipp ur kupongen och posta.
3. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00

Klipp efter den streckade linjen.

Allmänna Köpvillkor

Gameplay AB
Telefon 054-22 20 00. Telefontid Vardagar 10–18.
Fax nr 054-22 20 22.
E-mail kundtjänst info@gameplay.se
www.gameplay.se

Priser
Alla priser inkluderar moms och är angivna i svenska kronor (SEK). Vi förbehåller oss rätten att vid var tid rådande tillfälle ändra priserna p g a orsaker som ligger utanför vår kontroll och s k tryckfel.

Frakter & Leveranser
1. Internetbanker och kreditkort- vg se gameplay.se för mer information. 2. Hempaket Faktura - Utförlig information fås på Internet eller via telefon. Kostnaden för detta är frakt 50:- samt en kontrollkostnad på 20:- - alltså totalt 70:-, hemlevererat till dörren. Max kredit är 2500:- inkl moms. Order därutöver skickas alltid mot Postförskott. Fakturatiden är 20 dagar från effektuerat datum och om inte betalning erläggs inom utsatt tid så skickas ärendet vidare för indrivning. 3. Hempaket Postförskott - betala kontant vid dörren. Paketet levereras dagen efter att den skeppats från oss, och leveransen sker till Din dörr mellan 17 och 21 på kvällen. Skulle Du inte vara hemma vid denna tidpunkt så lämnar Posten en avi som Du kan ta med till närmaste postkontor för att sedan hämta ut. Kostnaden för detta är 50:- för frakten samt 40:- i PF-avgift – alltså totalt 90:-. 4. Brevpostförskott. Kostar totalt 68:-. Detta går som vanligt brev och är oftast framme på ett dygn, men det är ingen garanti från Postens sida. Hämtas alltid ut på närmaste postkontor.

Outlösta paket & Påminnelseavgifter
Alla paket som ej löses ut av kunden debiteras med 200:-. Ett paket ligger ca två veckor på posten innan det går i retur.

Minimiorder
Den minsta order som Du kan lägga hos oss är på 125:- kr.

Garantier & Reklamationer
På alla nya produkter är det 2 års fabriksgaranti och på begagnade varor 1 års garanti.

Reservation för slutförsäljning
Vi reserverar oss för slutförsäljning av produkter, prisförändringar, felaktiga prisuppgifter och andra eventuella faktafel som kan finnas i våra annonser eller på vår hemsida.

Åldersgräns
Är Du under 18 år och vill beställa, så måste målsman godkänna beställningen.

Beställningskupong

☐ Ja, jag vill ha Gameplays nya katalog.
☐ Ja, jag vill förbeställa PlayStation 2

Sverige Porto betalt

Titel (texta tydligt)	Pris
Titel	Pris
Titel	Pris

Namn	E-mail
Adress	Postnummer och ort
Telefon	Målsmans underskrift om under 16 år

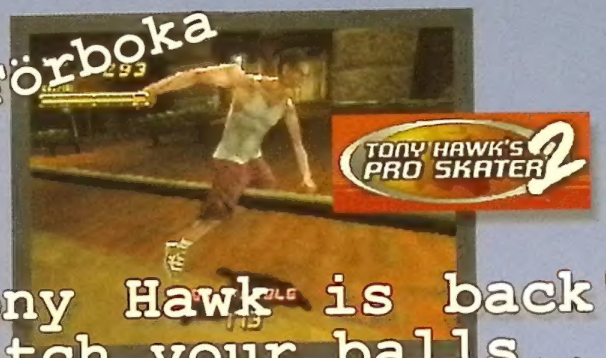
Gameplay
Svarspost
650 359 300
658 00 Karlstad

Vill du inte klippa i tidningen, skriv på ett linjerat papper. Du kan även beställa på www.gameplay.se eller ring 054-22 20 00.

KÖPER BYTER SÄLJER

SPELIA

www.spelia.se



Tony Hawk is back!
watch your balls...

349:-

429:-

Begagnad Playstation med 2 hemliga spel värda minst 300:-, handkontroll, alla sladdar & 1 års garanti.

1000:-

Bli medlem i SPELIAKLUBBEN och du får:

- 50 % mer betalt för dina spel när du samtidigt köper beg.spel till samma system
- 20 % mer betalt för dina spel om du samtidigt köper nya spel eller spel till annat system
- 10 % rabatt på begagnade spel vid kontantköp eller köp med kontokort
- Tillgång till SPELIAKLUBBENS egna sidor på spelia.se med erbjudanden och auktioner
- Fraktfritt om du beställer beg.spel för mer än 300:- per postorder eller på spelia.se
- Förtur vid bokning av kommande stortitlar
- Möjlighet att delta i tävlingar med fina vinster

SPELIA KLUBBEN

Postorder 08 - 150 600
Orderfax 08 - 150 700

Butiker:

Storforsplan 42
Tel 08 - 938 500
Ⓣ Farsta Centrum

Vällingbyplan 5
Tel 08 - 870 500
Ⓣ Vällingby Centrum

Valhallavägen 36
Tel 08 - 150 900
Ⓣ Tekniska Högskolan